



Universidade de Brasília
Instituto de Artes
Departamento de Desenho Industrial

ARTRA: Projeto de disponibilização de acervo do material relacionado à dança clássica

PEDRO JARDIM

Brasília
2018

ARTRA: Projeto de disponibilização de acervo do material relacionado à dança clássica

Relatório do projeto apresentado
como trabalho final da disciplina de
Diplomação em Programação visual
do curso de bacharelado em Design
Professor orientador:
André Maya

Brasília
2018

Lista de figuras

Figura 1- jornada do usuário ao buscar informações sobre dança clássica	10
Figura 2- página de conteúdo do portal oficial da companhia Marinsky Ballet	15
Figura 3- página de conteúdo do portal Operaandaballet.com	16
Figura 4- página do blog Mundo Bailarinístico.....	17
Figura 5- página do blog Eu Bailarina, falando sobre Ballet adulto.....	17
Figura 6- página de conteúdo do portal Wikipédia.....	18
Figura 7- alternativa de jornada prevista ao usuário	19
Figura 8- página do portal da Biblioteca Nacional Francesa(BNF)	21
Figura 9- página do portal Museu Nacional da Dança	22
Figura 10- página do portal dos dados abertos do Distrito Federal	22
Figura 11- página do portal do dicionário Cravo Albin da Musica Popular Brasileira	23
Figura 12- Pagina do portal do Vagalume.com	23
Figura 13- fluxo de navegação do conteúdo encontrado	24
Figura 14- fluxo de navegação do conteúdo	25
Figura 15- arquitetura de informação do portal.....	26
Figura 16- sckets de wireframes para o portal.....	27
Figura 17- wireframes básicos da homepage do portal.....	28
Figura 18- wireframe da homepage com conteúdo aplicado.....	29
Figura 19- wireframes da pagina de filtragem e acesso ao conteúdo.....	30
Figura 20- Alternativas de aplicação das palavras Tantarte e Artra, respectivamente.....	32
Figura 21- painel de referências criado com o fim de guiar a identidade visual do projeto.....	34
Figura 22- Alternativa contruída a partir da estética clássico	35
Figura 23- segunda alternativa gerada	36
Figura 24- terceira alternativa gerada	36
Figura 25- segunda etapa de criação das alternativas.....	37
Figura 26- logos utilizadas como referência do projeto.....	38
Figura 27- caminho percorrido pela edição da tipografia escolhida	39
Figura 28- proposta final de logo desenvolvida	39
Figura 29- aplicações secundárias da logo	40
Figura 30- conjunto de aplicações da logo em diferentes cores.....	40
Figura 31- listagem de tecnologias seriam trabalhadas na homepage	41
Figura 32- projeto de listagem de tecnologia do portal	42
Figura 33- elementos necessários a navegação na página de conteúdo.....	42
Figura 34- telas do site com conteúdo simulado.....	43
Figura 35- banner utilizado na homepage.....	43

Figura 36- ícones desenvolvidos	44
Figura 37- modelo de diferentes aplicações.....	44
Figura 38-telas da versão mobile.....	45
Figura 39- jornada do usuário quanto a interação e motivação do usuário a plataforma	46
Figura 40- fluxo com plano de ação.....	47
Figura 41- simulação da divulgação	48
Figura 42- uso do site em canais e telas diferentes.....	50
Figura 43- objetivos concluídos no projeto.....	51

Lista de Tabela

Tabela 1- lista dos ballets de repertório encontrados durante a fase de compilação de conteúdo	14
--	----

AGRADECIMENTOS

Agradeço aos meus amigos e familiares que tanto me apoiaram e motivaram para que o projeto fosse concluído. As escolas onde dou aula e trabalho, por abrirem suas portas para que o projeto pudesse ser desenvolvido e testado. Também agradeço aos meus dois orientadores pelos quais passei: André Maya e Georgia Castro. Eles me instruíram durante o projeto desde sua concepção, até a finalização.

RESUMO

O projeto de diplomação, orientado pelos professores André Maya e Georgia Castro, apresenta um estudo sobre as relações entre bailarinos e o acesso à história da dança, quais as principais problemáticas existentes e uma possível solução. Como resolução dos problemas foi desenvolvido um plano de ação dividido em três partes, permitindo que o usuário tivesse suas necessidades contempladas em diferentes esferas, sendo elas: a compilação e organização da informação referente à dança, a disponibilização em uma plataforma acessível e um plano de divulgação da plataforma e conteúdos.

Palavras chave: Ballet. Clássico. Incentivo. História. Portal. Divulgação

ABSTRACT

The diploma project, directed by Professor André Maya and Georgia Castro, presents a study on the relationship between dancers and access to the history of dance, the main problems and a possible solution. As a solution to the problems, an action plan was developed in three parts, allowing the user to have their needs covered in different spheres, such as: compilation and organization of dance information, availability on an accessible platform and dissemination of the platform and contents.

Keywords: Ballet. Classic. Incentive. History. Portal. disclosure

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	2
CAPÍTULO 1 – LEVANTAMENTO DE DADOS	7
1. Usuário	7
1.1 Escolha do usuário focal.....	7
1.2 Características do usuário	8
2. A INFORMAÇÃO	12
CAPÍTULO 2 – GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS.....	19
1. Justificativa	19
2. Resolvendo a Jornada do Usuário	19
3.Características a serem exploradas	20
4.Análise de Referências	20
4.1 Referencial de forma	22
CAPÍTULO 3 - DESENVOLVIMENTO E FINALIZAÇÃO DO PROJETO	24
1.Definição de conteúdo.....	24
2 Nomenclatura dos grupos	25
3. Arquitetura de informação	26
4. <i>WIREFRAMES</i>	27
5. Escolha do Nome.....	30
6. IDENTIDADE VISUAL.....	34
6.1 Logotipo.....	34
6.2Geração de Alternativas	35
7. DESENVOLVIMENTO DO PORTAL	40
8. BANNER DA HOMEPAGE.....	43
9.ICONES	44
10. VERSÃO MOBILE.....	45
11. INCENTIVO AO USUÁRIO	46
12. RESULTADOS E APRIMORAMENTOS.....	49
CAPÍTULO 4. DISCUSSÃO E CONSIDERAÇÕES FINAIS	52
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	54

INTRODUÇÃO

MOTIVAÇÃO

Por estar inserido em um contexto de dança, a motivação do projeto foi escolhida com a finalidade de resolver um problema encontrado por mim, diariamente, quando preciso buscar alguma informação ou conteúdo relacionado à história da dança.

O incentivo do projeto pauta-se em investigar e solucionar as problemáticas relacionadas a dois fatores: um ligado ao usuário e outro, ao objeto.

O primeiro fator deve considerar as interações do usuário, suas necessidades e dificuldades com as plataformas já fornecidas a fim de entender quais causas e consequências estão ligadas às suas decisões e, com isso, criar um sistema que solucione as questões levantadas. Para realizar essa etapa, é importante considerar as ambições do usuário em poder interagir com uma interface que facilite o seu trabalho cotidiano. Por meio da organização e disponibilização dos dados de forma mais funcional e acessível, almeja-se promover agilidade e conforto para o usuário que busca mais conteúdo a respeito da dança clássica.

O segundo aspecto diz respeito a entender todas as esferas relacionadas ao conteúdo, aos seus canais, às formas que ele é apresentado e aos problemas encontrados nele. Como resultado disso, viabilizar um produto que possa receber esse conteúdo e que tenha um formato acessível, organizado e prático, com um *layout* passível de modificações futuras e que tenha uma estética agradável.

Com essa investigação, busco - com o projeto - aprimorar o processo de transmissão da informação sobre a dança clássica e incentivar professores e alunos na busca e na valorização desse conteúdo.

CONTEXTO

Faço parte do grupo de bailarinos e professores da área e estou inserido no contexto de sala de aula e apresentações de ballet por 7 anos. Para desenvolver o conceito do projeto, busquei ampliar e analisar o cotidiano dos bailarinos com quem convivo.

O grupo inserido nesse contexto está conectado por meio da dança. Frequentemente, seja pelo ensino seja pelo aprendizado, bailarinos e professores estão expostos a conteúdos sobre a dança.

O processo de criação de um primeiro bailarino (solista principal) é repleto de muito estudo. Ele encontra o equilíbrio perfeito entre a técnica e a expressão. Alguns personagens da dança possuem sua história muito rica em detalhes, sua movimentação está justificada desde os seus dedos até o seu olhar. Tudo isso está documentado de alguma forma em algum canal analógico ou digital. Bailarinos profissionais costumam estudar seus personagens buscando entender a época, quais suas vestimentas e seus costumes. Isso aprimora sua movimentação em cena e deixa a história mais clara aos espectadores.

Em contraponto a essa realidade dos profissionais da dança, encontro alunos, amigos e professores que estão nos palcos e não sabem a história daquilo que estão dançando ou ensinando. Tampouco sabem os nomes de grandes bailarinos e escolas relacionados à história da dança clássica. Essa realidade me fez questionar quais motivos estão relacionados a esse comportamento e como poderia utilizar-se das ferramentas do design para entender o problema e criar uma solução viável.

A partir da etapa referente à motivação do projeto e à análise do contexto no qual estou inserido, fez-se a escolha de um objetivo: desenvolver uma solução na qual qualquer bailarino em formação ou professor possa consultar e saber mais sobre a história daquilo que é representado com a dança e com as pessoas ligadas a ela, como coreógrafos, compositores, profissionais, etc. Por conseguinte, inspirar os bailarinos e professores nas escolas e palcos e incentivar a valorização e a busca pela história.

OBJETIVO GERAL

O objetivo geral deste projeto é centralizar as informações referentes à dança e - com isso - incentivar a busca pelo conhecimento da história. Para que isso seja possível, é necessário especificar uma plataforma comum a esse usuário, em que esse material possa ser depositado e acessado. O produto deve solucionar os problemas e limitações encontrados e relatados nas plataformas atuais. Pretende-se desenvolver um portal acessível, que seja passível de mudanças e seja de baixo custo, como ferramenta comunicadora desse processo de transmissão da informação. Em suma, o objetivo do projeto é viabilizar e incentivar a troca de informações sobre a história da dança e das pessoas ligadas a ela.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Os objetivos específicos do projeto são:

- Mapear os usuários e espaços ligados ao acesso à informação sobre a história da dança clássica;
- Listar as dificuldades relacionadas a disponibilização dessa informação nas plataformas já existentes e mapear a relação do usuário com o conteúdo disponível;
- Coletar e filtrar o conteúdo encontrado;
- Hierarquizar organizacionalmente o conteúdo e categorizá-lo;
- Especificar o melhor canal para depósito do acervo;
- Desenvolver um projeto gráfico que aprimore e incentive o acesso a informação;
- Organizar um processo de divulgação da plataforma;
- Promover a valorização da história da dança e propiciar uma troca de experiências e conhecimentos sobre este conteúdo;

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Para realização do projeto, foi aplicado um procedimento metodológico dividido em etapas. Primeiramente, partiu-se de uma motivação que delimitou o caminho a ser trabalhado. Esta motivação veio a partir de vivências do meu cotidiano em sala de aula de *ballet*. Em seguida, mostrou-se necessário mapear os espaços e pessoas ligados a este contexto a fim de analisar suas características.

Esta análise me levou a pensar em um objetivo que guiou as pesquisas de observação. Finda a análise, foi possível fazer um recorte para delimitar os usuários focais e mapear suas particularidades. Dessa forma, pode-se visualizar os objetivos específicos a serem trabalhados. Posteriormente à listagem e à análise das dificuldades encontradas, fez-se o recorte da problemática a ser trabalhada. A fim de entender todas as esferas e relações dos usuários com esse contexto, fez-se a listagem das soluções e dos canais já existentes e quais os resultados positivos e negativos ligados a eles. Após essas etapas, foi possível entender os caminhos que levavam ao problema, gerando um fluxo de interação do usuário com o objeto que, nesse caso, representa o acesso a informação à dança.

A partir dessa etapa, fez-se o desenho da geração de alternativa, que também foi feita em diferentes etapas, visto que o problema existia em várias esferas do processo, sendo elas:

- Coleta e organização do conteúdo;
- Especificação e desenvolvimento de uma plataforma comum e que seja de fácil acesso ao usuário;
- Viabilização do conteúdo no portal de forma acessível;
- Divulgação a plataforma;

O canal escolhido como ferramenta do processo de comunicação foi decidido durante a fase de pesquisa sobre o cotidiano dos usuários, juntamente com um levantamento do tipo de conteúdo e quais canais eram mais eficazes quanto ao serviço de oferecer meios de documentação e acesso à informação. Esse processo teve influência da metodologia 5W2H, que representa uma série de perguntas para criação e gestão de um plano de ação, sendo elas:

- *What* (O que?)
- *Why* (Por que?)
- *Where* (Onde?)
- *When* (Quando?)
- *Who* (Por quem?)
- *How* (Como?)
- *How much* (Quanto?)

Outra metodologia escolhida para ser utilizada durante o processo foi a desenvolvida pela Maria Luísa Peón. A metodologia consiste basicamente nas 3 fases a seguir:

- Fase A - Problematização - levantamento de dados e estabelecimento de requisitos e restrições;
- Fase B - Concepção - geração de alternativas, definição do partido, solução preliminar, testes e validações;
- Fase C - Especificação - projeto de aplicações, produção das peças de aplicação e implantação do sistema.

Feita a escolha do canal, procedeu-se a um estudo em etapas, com os seguintes objetos:

- Tecnologias disponíveis no portal e se elas atenderiam as necessidades elencadas;
- Elementos gráficos que eram comuns e melhor representavam os usuários;
- Características do conteúdo a ser disponibilizado;

Finda essa etapa de estudo, fez-se um projeto de identidade visual a ser utilizado juntamente com a especificação e com a aplicação dos elementos disponíveis na plataforma.

Nesse processo, foi necessário que o usuário fosse consultado sobre as escolhas feitas e se elas funcionavam de fato. Por meio de observação, de interação e questionamentos sobre representatividade nos elementos estruturais da identidade e do portal, foi feita uma fase de análise e aprimoramentos desses resultados.

A fase C da metodologia supracitada, que diz respeito a implementação, foi destrinchada como um projeto de divulgação do portal e da própria informação lá documentada, uma vez que o objetivo principal procura viabilizar um meio de busca e a valorização da história.

Em suma, o fluxo metodológico foi:

Criação de uma motivação por meio de um tema > definição de contexto > definição de objetivo geral > recorte de contexto e usuário focal > mapeamento das necessidades e características do usuário (por meio de experiência pessoal, relatos e pesquisa) > definição de objetivos específicos > análise da problemática > geração de alternativas > estudo de implementação > escolha e desenvolvimento da alternativa > teste com o usuário > aprimoramentos > implementação.

CAPÍTULO 1 – LEVANTAMENTO DE DADOS

1. USUÁRIO

1.1 Escolha do usuário focal

No século XIX foram criados e coreografados grandes espetáculos de dança que são remontados até hoje pelas escolas. Estas coreografias contam uma história específica por meio da dança, são chamados de *Ballets de Repertório*, do Latim *REPERTORIUM*¹, que significa uma lista ou inventário. Esse inventário de coreografias, depois de criado, é repetido várias vezes pelas companhias. Assim como a música, cada repertório exige um estilo específico de figurino, idealizado levando em consideração a época e o local onde cada narrativa se passava. Os repertórios representam a história do *ballet* clássico nos palcos.

Durante meus sete anos de experiência e de estudo na dança clássica, me deparei com uma dificuldade própria de encontrar as histórias dos *ballets* de repertório. Durante esse período, me questionava sobre os detalhes dessas histórias e me deparava com grande parte do elenco da minha própria companhia dançando histórias e representando personagens que eles não conheciam.

Entender o contexto daquilo que se dança é primordial para que a mensagem seja passada à plateia. Uma vez que o bailarino desconhece o que ele dança e simplesmente repete uma sequência coreográfica, resulta em semelhante desconhecimento por parte da plateia.

A partir dessa inquietação, mapeou-se - nas academias e nas escolas de dança em que trabalho como bailarino e professor - as pessoas relacionadas ao contexto; em seguida, listou-se quais as suas características e entendeu-se quais causas os levaram a não saberem e não buscarem conhecer mais sobre a história daquilo que dançavam.

Os usuários encontrados nesse processo são representados por bailarinos em formação, professores, profissionais da dança, acadêmicos que estudam essa área, terceiros que se interessam pela dança, dentre outros.

¹ Os repertórios do *ballet* correspondem a lista de coreografias de histórias que são repetidas e remontadas com o passar dos anos, como o Quebra Nozes ou Lago dos Cisnes, que são dançados até hoje.

Levando em consideração o contexto e a missão do projeto, que é incentivar o conhecimento da história da dança, o usuário focal escolhido foram os professores e os bailarinos em formação.

Para desenvolvimento da pesquisa com o público alvo escolhido, fez-se uso do procedimento metodológico de Design centrado no usuário, que é representado por quatro etapas, sendo elas:

- Identificação dos requisitos;
- Criação de soluções alternativas;
- Construção de protótipos testáveis;
- Avaliação dos usuários.

1.2 Características do usuário

Para desenvolver o conceito do projeto, busquei ampliar e analisar o cotidiano dos bailarinos com quem convivo, a fim de mapear as necessidades e características desse grupo, sendo as escolas divididas da seguinte forma:

- Escola Lá na Dança

- Endereço: Bloco A - Loja 26 - 1º Subsolo - SHCN 203 - Asa Norte, Brasília - DF, 70833-500
- Modalidade de ensino: Ballet Clássico, Jazz, Contemporâneo, entre outros.
- Faixa Etária: 18-30
- Turnos de funcionamento: matutino, vespertino e noturno
- ✓ Adulto Iniciante = 3 turmas média de 16 alunos;
- ✓ Intermediário = 2 turmas média de 12 alunos;
- ✓ Avançado = 1 turma média de 7 alunos;

Obs.: As nomenclaturas estão de acordo com os regulamentos que são apresentados nos concursos e festivais de dança como, por exemplo, o concurso internacional Passa de Arte, sendo divididas em: juvenil, adulto e avançado.

- Companhia de dança Scala Cia. de Dança;

- Corpo de baile avançado: 4 bailarinos, 3 homens, 1 mulher. Entre 21 a 24 anos;

- Corpo de baile adulto: 8 bailarinas, 8 meninas de 14 até 17 anos;
- Corpo de baile juvenil: 4 bailarinas, de 8 até 14 anos;
- Professora da escola e Diretora da Companhia Clássica: Professora Nairla Barros;

-Academia Unique

- Endereço: SGAS I St. de Grandes Áreas Sul 906 - Zona Industrial, Brasília DF, 70610-480;
- Modalidade de ensino: Ballet Clássico;
- Faixa Etária: 3-10 anos;

- Escola de Ballet Norma Lilia Biavaty

- Endereço: Asa Sul Comercio Local Sul 108 BL E 01 Brasília-DF;
- Modalidade de ensino: Ballet Clássico e Jazz;
- Faixa Etária: 6-50;
- Turnos de funcionamento: matutino, vespertino e noturno
- Corpo de baile avançado: 12 bailarinos, 6 homens, 6 mulheres. Entre 17 a 28 anos;

Os perfis dos usuários relacionados ao projeto foram hierarquizados em três categorias, sendo elas:

- **Usuário Primário** - Bailarinos em formação de 15 a 25 anos;
- **Usuário Secundário** - Professores, acadêmicos que estudam essa área e profissionais da dança;
- **Usuário Terciário** - Pessoas que se interessam pela dança e buscam algum tipo de conteúdo relacionado ao assunto.

A fim de compreender e delimitar as necessidades, desejos e limitações desse usuário focal, foi feito uso de um procedimento metodológico do *design thinking*² para a

² Design thinking : inovação em negócios. Maurício Vianna... Rio de Janeiro : MJV Press, 2012.

criação de uma jornada do usuário. Nela, estão descritas as possibilidades de interação levando em consideração os requisitos que levam os usuários a interagir com o objeto, sendo eles: estudo, pesquisa, consulta e referência. Mediante observação e conversa com os usuários, essas características foram listadas da seguinte forma:

- **Necessidades** - encontrar, de forma mais rápida e acessível, um canal de acesso à informação a respeito da dança; arquivar as informações encontradas, obter informativos sobre festivais, editais e apresentações; conhecer a história com referências visuais tais como fotos e vídeos, solicitar informação uma vez que ela não tenha sido encontrada;
- **Desejos** - inspiração, motivação, entretenimento, conhecimento, aprimoramento, incentivo;
- **Limitações** - informação descentralizada, falta de referências, materiais incompletos, textos muito opinativos, layouts não atrativos.

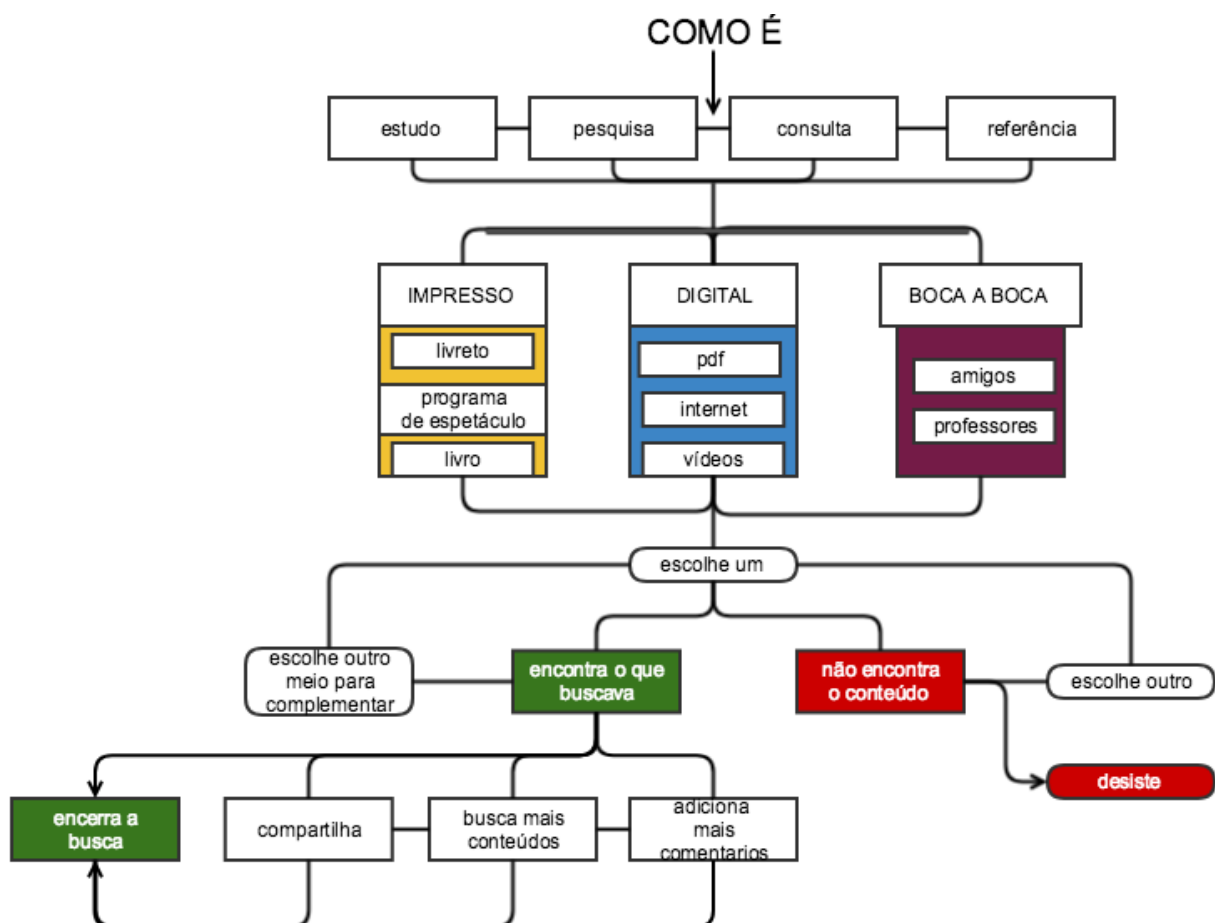


Figura 1- jornada do usuário ao buscar informações sobre dança clássica

Como descrito na jornada, a partir desses requisitos o usuário escolhe um dos canais para chegar até a informação, sendo eles: impresso (que abrange todos os livros, livretos e programas de espetáculos), digital (abrangendo PDFs, sites, blogs e vídeos) e “boca-a-boca” (representando a informação que é falada de um para o outro, por professores, colegas, amigos ou palestrantes). Depois de escolher o canal, o usuário pode encontrar, ou não, o que deseja. Isso leva a 3 variáveis, sendo elas:

- Caso ele encontre a informação que procura, pode compartilhá-la com outras pessoas e se tornar um dos canais de comunicação dessa informação, buscar mais conteúdos relacionados, interagir com a plataforma (caso seja um blog ou portal que assim o permita) ou encerrar sua busca;
- Caso o usuário encontre a informação incompleta, tem a possibilidade de buscar outros canais de pesquisa ou encerrar sua busca;
- Caso o usuário não encontre a informação no primeiro canal escolhido, pode optar por escolher outro ou desistir da busca.

O resultado dessa jornada leva a entender que não existe um lugar de fácil acesso em que o usuário possa solicitar alguma informação ou tirar alguma dúvida. Isso direciona um foco de trabalho para o projeto.

2. A INFORMAÇÃO

Durante a fase de pesquisa do conteúdo sobre as histórias do *ballet* clássico em plataformas analógicas, foi possível encontrar conteúdo, em livros antigos e de difícil acesso, como, por exemplo, os exemplares de “*Formas preclásicas de la danza*” (1966) de Luis Horst, “*Lettres sur la danse et sur le Ballet*”, (1760) de Jean-Georges e “*Observations sur la nouvelle salle de l’opera*” (1781) de Jean-Georges. Esses exemplares narram com detalhes os costumes da dança e como isso influenciava na vestimenta utilizada e na movimentação de cada história apresentada. Entretanto, livros ricos de detalhes históricos e técnicos como estes existem somente em acervos limitados com edições traduzidas ou em idioma estrangeiro. Também existe um exemplar nacional voltado para o público adulto, o livro “*Contos do Balé*” (2007) de Inês Boguea; todavia, ele traz apenas a história de 5 repertórios, sendo eles: A menina mal amada, *Giselle*, *Coppélia*, O lago dos Cisnes e *Petrouchka*.

Outra categoria de livros encontrados foi a voltada ao público infanto-juvenil. Esses livros costumam ter seus textos em formatos lúdicos, repletos de ilustrações para entreter os observadores e fazê-los interagir com a história. Os exemplares infantis são vendidos em muito maior quantidade e seus principais consumidores são as escolas, que geralmente os compram para utilizá-los como ferramenta metodológica no ensino as alunas pequenas. Alguns exemplares mais comuns são: “*Histórias do Balé*” (2013) por Susanna Davidson e Katie Daynes, “*Balé. Uma Introdução Para Crianças*” (2012) por Laura Lee e Meredith Hamilton.

Além dos livros, ainda é possível encontrar este conteúdo nos programas, que podem ser encontrados em formatos de livretos, folders ou cartazes enrolados em formato canudo. Eles são entregues nas apresentações de dança aos espectadores e lá está escrita a história do que está sendo dançado e a descrição de quem exerce cada papel na história.

No meio digital, é possível encontrar a história em filmes como por exemplo: O Cisne Negro, de 2010, e *The Turning Point*, de 1977. Outra categoria de filmes é a voltada para o público infantil onde se encontra a franquia da Barbie em O Quebra-Nozes, de 2001, Barbie e as 12 Princesas Bailarinas, de 2006, e Barbie e as sapatilhas Mágicas, de 2013.

Também é possível encontrar muita informação na *internet*, em *blogs*, sites e vídeos voltados tanto para o público adulto como para o infantil. Entretanto, a informação sobre os repertórios e história da dança se encontra totalmente descentralizada, o que dificulta o acesso, fazendo necessária uma busca refinada em portais estrangeiros para encontrar detalhes das histórias. O fato de a informação não estar centralizada pode ser

uma das causas da falta de interesse dos próprios bailarinos em saber a história a respeito do que eles estão dançando.

Dentre as principais escolas de *ballet*, podem ser destacadas a francesa, a inglesa e a russa. Seus métodos eram fechados para o interior das escolas e tinham como objetivo a formação completa dos bailarinos, de acordo com o método que foi registrado pela ex-bailarina imperial Agrippina Vaganova, que pode ser encontrado no livro "*Princípios Básicos da Dança Clássica Russa*"³, publicado em 1948. Essa publicação representa o primeiro método publicado e disponibilizado para fora das escolas. O usuário focal desse material foi professores e preparadores físicos, pois se tratava do ensino e aprimoramento do técnico.

Durante muito tempo, o conhecimento da dança ficou limitado a experiências de poucos dentro das companhias, apenas os mestres coreógrafos eram responsáveis pela montagem de repertórios e pela explicação do estilo referente a cada história coreografada. Tendo em vista esse contexto, o acesso ao material de dança clássica acabou se tornando muito limitado, de difícil acesso a população e mantido dentro das grandes companhias de dança.

Essa "falta" de acesso ao público leva a crer que o costume antigo do conhecimento pleno a respeito dos repertórios ainda pode estar nas mãos dos grandes mestres dentro das companhias e que poucos fora de lá possuem acesso a essa informação completa.

As grandes companhias de *ballet* como *Marinsky*, *ABT*, *Bolshoi*, têm seu site oficial. Nele é possível encontrar um inventário com a história dos bailarinos que passaram pelas companhias e seus trabalhos desenvolvidos. Esses dados são abertos e de acesso livre ao público. Os sites também funcionam como plataforma de divulgação de espetáculos e venda de ingressos.

A fim de compreender a quantidade desse conteúdo, escolheu-se uma importante categoria, que seriam as histórias de cada repertório. A partir disso, foi feita uma lista com seus nomes e com algumas informações adicionais que foram encontradas ao longo do processo, conforme mostra a tabela abaixo. Essa pesquisa foi feita em portais e livros de dança. Cada título tem sua história e enredo divididos em atos e, quando representados, podem variar de 30 minutos, como o *ballet* de *Les Sylphids*, a 3 horas, como o *ballet* *Le Corsaire*.

³ VAGANOVA, Agripina. *Fundamentos da Dança Clássica*. 2012.

Ballet	Premiere	compositor	coreografia
Don Quixote	1869	Ludwig Minkus	Marius Petipa
Paquita	1846	Edouard Delvedez	Joseph Mazilier & Marius Petipa
Filha do Faraó	1862	Cesare Pugni	Marius Petipa
Ondine	1958	Hans Werner Henze	Frederick Ashton
Bela Adormecida	1890	Pyotrilych Tchaikovsky	Marius Petipa
Les Sylphids(Chopiniana)	1908	Frédéric Chopin	Michael Fokini / Agrippina Vaganova (1931)
La Sylphide	1832	Jean-Madeleine Schneitzhoeffter / Herman Severin Lovenskiold (1836)	Fillipo Taglioni / August Bournonville (1836)
Esmeralda			
La Esmeralda	1844	Cesare Pugni	Jules Perrot
Quebra nozes	1892	Pyotrilych Tchaikovsky	Marius Petipa
Raymonda	1898	Alexander Glazunov	Lydia Pashkova & Marius Petipa
Coppelia	1870	Léo Delibes	Arthur Saint-Léon
La Fille mal Gardee	1789	Peter Ludwig Hertel	Jean Dauberval / Alexander Gorsky's (1903) / Marius Petipa & Lev Ivanov (1885)
le Corsaire	1858	Adolphe Adam & Cesare Pugni & Léo Delibes & Riccardo Drigo & Pyotr Oldenburgky	Joseph Mazilier / Marius Petipa (1863)
La Bayadere	1877	Ludwig Minkus	Marius Petipa / Vladimir Ponomarev & Vakhtang Chabukiani (1941)
Talismã	1889	Riccardo Drigo	Marius Petipa
Suit em Blanc	1943	Edouard Lalo	Serge Lifar
Les Millions d'Arlequin (Harlequinade)	1900	Riccardo Drigo	Marius Petipa
Fairy Doll	1888	Josef Bayer	Konstantin Sergeyev
Shurale	1945	Farid Yarullin	Leonid Yakobson (1950)
Festival das Flores	1858		
Sherazade (1001 noites)	1888		
Manon	1974		
Alice	2011		
Cinderela	1893		
Cipollino	1973		Genrikh Mayorov
La Vivandiere	1844		
Conservatório			
Cavalinho Corcunda			
Chamas de Paris	1932	Boris Asafiev	Vasily Vainonen
Sticks and Stars			
Agua Primavera			
Serenade	1934		George Balanchine
Jóias (Balanchine)	1967		George Balanchine
Spartacus	1956		
Romeu e Julieta	1940	Sergei Sorokin	Yuri Grigorovich
Passaro de Fogo	1910		Igor Stravinsky
Espectro da rosa			
A donzela da Neve			
Giselle	1841	Adolf Adam	Jean Coralli & Jules Perrot & Marius Petipa
Sonho de uma Noite de Verão	1962	Felix Mendelssohn-Bartholdy	George Balanchine
Ruslan e Ludmila			
Laurencia			
Sylvia	1876		
Nápoli			
Figaro			
Gopak			
Grand Pas de Catre	1845		
Lago dos Cisnes	1877	Pyotrilych Tchaikovsky	Marius Petipa & Lev Ivanov
Petrouchka	1911	Igor Stravinsky	Michael Fokini
O Despertar de um Fauno	1912		
A Sagração da Primavera	1913		
Les Noches	1923		
Les Biches	1924		
Apollo	1928		
Theme and Variation	1947		
Carmen	1967	Georges Bizet	Alberto Alonso
Etudes			
Ivan the Terrible			
Marco Pollo			
Dama das Camélias			
Anastacia			
O despertar de Flora	1894	Riccardo Drig	Marius Petipa & Lev Ivanov
La Halte de Cavaleria			
Le Sacre du Printemps			

Tabela 1- lista dos ballets de repertório encontrados durante a fase de compilação de conteúdo

Quanto à estrutura e à forma dos textos, foram encontrados diferentes tipos de tópicos de conteúdo dentro de cada *ballet*; apesar disso, os comuns a todos eram:

- Descrição dos personagens;
- Descrição da ordem das cenas;
- História de cada ato;
- Créditos;
- Relação do ballet com o período em que foi criado (sendo essa a justificativa para a vestimenta, a música ou a movimentação);
- Diferentes versões da história e remontagens coreográficas;
- Bailarinos Famosos por representar o ballet.

Essa fase de pesquisa do conteúdo enquanto forma e disponibilização, foi utilizada como base da escolha do canal para geração de alternativas. Finda essa parte de pesquisa e análise da forma e características do conteúdo, foi feita uma pesquisa sobre a forma como as plataformas digitais já existentes disponibilizam essa informação.

Um tipo de plataforma existente é o site dos teatros oficiais, como o do teatro *Marinsky* mostrado na figura abaixo, que disponibiliza informações sobre os espetáculos de *ballets* de repertório, como créditos e história completa. Portanto, a navegação do site - juntamente com suas informações - levam o leitor a comprar o ingresso. Ou seja, o fato de a história estar disponível é uma característica de consulta para a compra do ingresso.

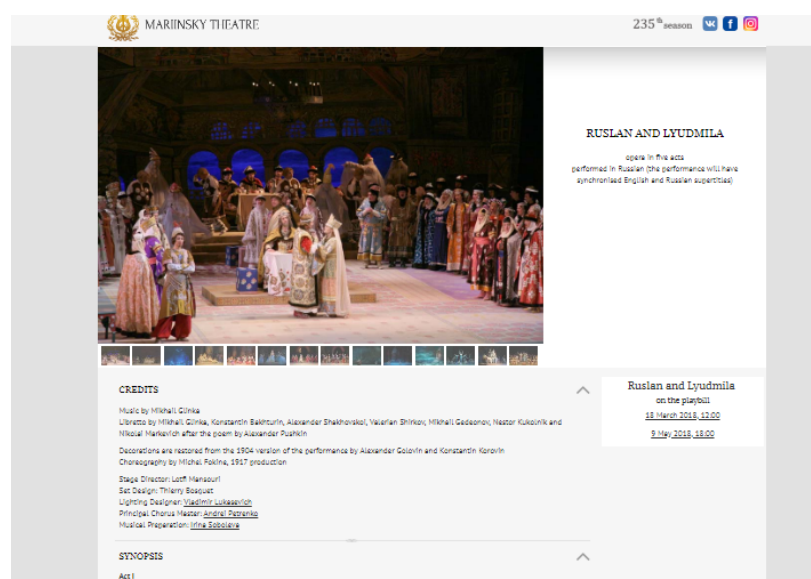


Figura 2-página de conteúdo do portal oficial da companhia Marinsky Ballet

OperaAndBallet.Com
BolshoiKiosque.Com

01 April 2018 (Sun), 14:00 World famous Bolshoi Ballet and Opera theatre (established 1776) - Small Stage - Classical Ballet Herman Lovenskjold "La Sylphide" (Ballet in two acts) Tickets available only at OperaAndBallet.com

Running time: 1 hour 45 minutes (incl 15:45)
The performance has 1 intermission
View tickets Ticket prices before the discount: from US\$ 345 to US\$ 617 per ticket

Schedule for Herman Lovenskjold "La Sylphide" (Ballet in two acts) 2018

Light Designer: [Dante Jansz](#)
Composers: [Herman Lovenskjold](#)
Choreography: [August Bournonville](#)
Music Director: [Pavel Blinichev](#)
Choreography: [Julian Kobberg](#)
Designer: [Peter Farmer](#)

Orchestra: [Bolshoi Theatre Symphony Orchestra](#)
Ballet company: [Bolshoi Ballet](#)
Classical Ballet in 2 act

Premiere of this production: 20 February 2008, Bolshoi theatre, Moscow, Russia

The ballet, which has maintained the romantic dancing style for many years and became one of the biggest theatrical legends of the 19th century. The illuiveness and unattainability of one's dreams are revealed through the story of James, a young Scotman. He has promised his heart to a girl from the local village but then comes across an enchanting spirit of the air, the sylph. Having forsaken everything on earth, the young man attempts to get close to this spectral beauty.

The ballet, which has maintained the romantic dancing style for many years and became one of the biggest theatrical legends of the 19th century. The illuiveness and unattainability of one's dreams are revealed through the story of James, a young Scotman. He has promised his heart to a girl from the local village but then comes across an enchanting spirit of the air, the sylph. Having forsaken everything on earth, the young man attempts to get close to this spectral beauty.

La Sylphide is the pearl of the romantic repertoire. The Oleg Vinogradov production, for many years a staple of the Bolshoi Theatre repertoire, is in need of renovation. The new production injects this classical ballet with the joie de vivre and beauty which are the hallmarks of the Bournonville style.

Johan Kobberg - one of the most distinguished dancers of his generation. On completing his studies at the Royal Danish Ballet School in 1991, he joined the Company. Having made his debut in La Sylphide, he was promoted to principal soloist. Since 1999, he has been principal dancer with London's Royal Ballet. He has mounted several ballets by August Bournonville. La Sylphide, in his production, opened the 2005/06 season at Covent Garden. He has often danced in Bolshoi Theatre productions.

Copyright © Marc Haegeman 2008

Synopsis

Act I
A Scottish manor-house
It is the morning of James's marriage to Effie and he is asleep in his armchair. A winged figure, a Sylphide, is kneeling by his side. She kisses him on his forehead and he wakes up confused. Entranced by the vision of the Sylph, he attempts to capture her, but she escapes him; as she reaches the fireplace, she vanishes up the chimney. Troubled, he wakes his companions but none of them have seen her. Gurn, James's rival, arrives and learns that James is infatuated with someone other than Effie.

The preparations for the wedding are in full swing. James hardly notices Effie; instead she is wooed by Gurn whom she ignores. James joins in the preparations but gradually realizes that, as Effie dreams more and more of the wedding, his own dreams go far beyond the walls of the manor-house.

An old woman, Madge, has slipped unnoticed into the hall to warm herself by the fire. James, sensing that she is a sinister presence, takes an immediate dislike to her and cannot bear to see her sitting where he last saw the Sylph. He orders her to leave but Effie calms him and persuades him to let Madge tell the fortunes of some of the guests. Madge prophesies that Effie will marry Gurn, and James, furious at this, threatens Madge, who curses him. Effie runs off to dress for the wedding leaving James alone and in turmoil.

The Sylph once again shows herself to James, declares her love for him and tells him that they belong together. Gurn enters and, believing that he may have caught James talking to another woman, attempts to reveal the situation to Effie but fails.

Figura 3- página de conteúdo do portal Operaandaballet.com

Com uma diagramação não muito atrativa, o portal Operaandaballet.com, mostrado na figura acima, traz a sinopse, créditos e fotos a respeito das apresentações e, assim, divulga os valores e dias dos espetáculos.

Outra categoria de portal comum à informação da dança são os *blogs*, entre os mais conhecidos no meio dos bailarinos está o “Mundo Bailarinístico” (Mundobailarinistico.com.br), “Eu, Bailarina. Falando sobre ballet adulto” (eubailarina.com) mostrados nas figuras abaixo.

Esses *blogs* apresentam conteúdos como: dicas para diversas ocasiões, como competições, sala de aula e apresentações em palco, assim como algumas divulgações de eventos e entrevistas. Contudo, o conteúdo sobre os *ballets* de repertório não possuem muita referência e seus textos tem um caráter opinativo, o que gera, como consequência, um texto com mais opiniões do autor do blog sobre os *ballets* do que realmente sobre as características das obras.





SEJA
bem vindo

SOBRE

COLUNISTAS

CATEGORIAS

ENTREVISTAS

AGENDA

MÍDIA

ONDE APRENDER

FALE COM O MB

Clube de Assinaturas Bailarinístico



#LOJINHADOMUNDO



DRYELLE ALMEIDA



CLUBE DE ASSINATURAS

Como evitar lesões comuns nos pés



A maioria dos bailarinos vão reclamar de alguma lesão em alguma fase da sua formação, e bailarinos profissionais, muitas vezes, acabam tendo lesões crônicas nos pés, que vão desde as leves que são até lesões graves que podem atrapalhar suas carreiras. A verdade é que muitas lesões comuns em pés e tornozelos ocorrem como resultado de falta de força muscular.

CONTINUAR LENDO

Nenhum comentário:

Marcadores:

Como evitar lesões comuns nos pés, lesões pés, pé de bailarina, saúde e ballet

O que eu devo ou não levar ou usar ou não usar nas apresentações

O QUE VOCÊ PROCURA?

Pesquisar

CADASTRE-SE PARA RECEBER NOVIDADES POR E-MAIL.

Nome

E-mail *

Mensagem *

Figura 4- página do blog Mundo Bailarinístico

Eu,

Bailarina

Falando sobre ballet adulto

INÍCIO

BLOG

DICAS

EVENTOS

NOTÍCIAS

Mais...

Dicas

10 dicas para perder o medo do ballet adulto

2-Nov-2016 | Thiana Calmon



10 dicas para você perder o medo e começar já a fazer ballet adulto!

Leia mais

Notícias

Dalal Achear fala sobre ballet no Globo

24-Oct-2016 | Thiana Calmon

Em entrevista ao jornal O Globo, a coreógrafa, ex diretora do Theatro Municipal e fundadora da



É dura a vida da bailarina

CATEGORIAS

Dicas (21)

Diário (13)

Curiosidade (2)

Eventos (11)

Notícias (13)

Bolsa de Ballet (1)

ARQUIVO

We're sorry, this content cannot be displayed. Please try again later.

Figura 5- página do blog Eu Bailarina, falando sobre Ballet adulto

17

Além dos blogs e sites de companhias de *ballet*, alguns dos conteúdos relacionados a dança vem por meio do site Wikipedia, mostrado na figura abaixo. Ela é uma plataforma digital em formato de enciclopédia colaborativa. Nessa plataforma, a quantidade de material referente a dança clássica é bem maior e é mais rico de detalhes na língua inglesa.

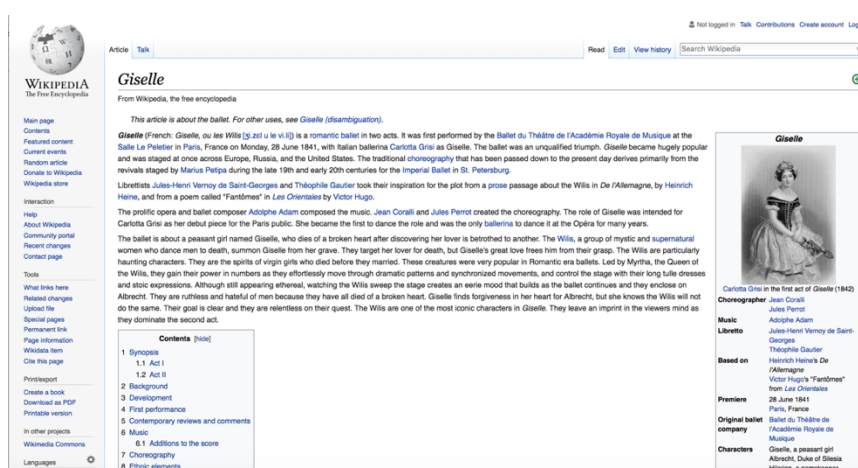


Figura 6- página de conteúdo do portal Wikipédia

Em suma, os tipos de portais e plataformas digitais responsáveis pela maior parte da divulgação e promoção dos conteúdos relativos a dança são:

- Sites de companhias de dança;
- Blogs;
- Enciclopédias digitais;
- Vídeos na plataforma Youtube.

CAPÍTULO 2 – GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS

1. JUSTIFICATIVA

Optou-se pelo desenvolvimento de um portal que possa reunir e organizar o acervo disponível sobre repertórios e pessoas ligadas à dança clássica. A plataforma digital foi escolhida por ser um dos veículos de informação mais utilizados pelos usuários, por ser uma alternativa de possível testes, ter baixo custo e ser passível de modificações e inserções de conteúdos, visto que qualquer pequeno conteúdo encontrado pode ser facilmente adicionado e disponibilizado, assim como compartilhado pelos usuários entre si.

A alternativa escolhida representa o serviço de disponibilização da informação. A plataforma digital em formato de site representa o canal por onde essa troca de informações com o usuário vai ocorrer. E o plano de ação é como o usuário será incentivado a buscar esse conteúdo e acessar a plataforma.

2. RESOLVENDO A JORNADA DO USUÁRIO

Levando em consideração toda a pesquisa de usuário e conteúdo, foi elaborada uma jornada do usuário, ideal ao acessar o portal, como mostrado na figura abaixo, tendo como um site o canal escolhido para documentar e disponibilizar a informação. Nela estão solucionados os problemas encontrados durante a pesquisa. Ao entrar no portal, o usuário já encontra conteúdos sugeridos e um espaço de pesquisa. Caso não encontre a informação desejada, é possível que entre em contato e solicite a informação.

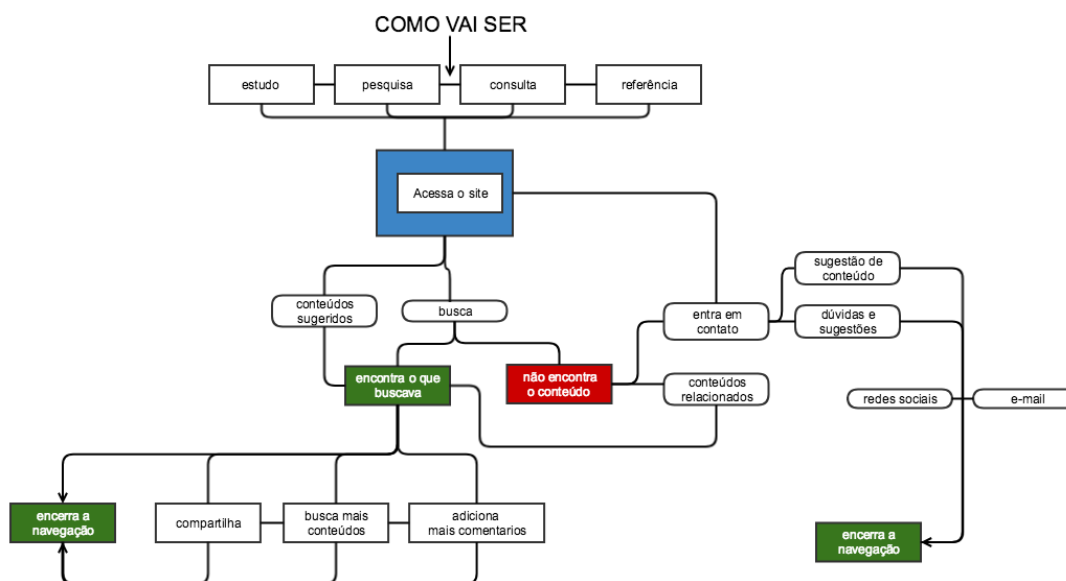


Figura 7- alternativa de jornada prevista ao usuário

3.CARACTERÍSTICAS A SEREM EXPLORADAS

Para aprimorar o processo de desenvolvimento da alternativa, fez-se uso de conceitos de planejamento estratégico. Eles foram utilizados com o objetivo de guiar o desenvolvimento da alternativa durante o processo de construção e refino do produto final.

Missão

- Centralizar a informação a respeito da dança clássica;
- Incentivar o conhecimento da história da dança.

Objetivos

- Organizar o acervo sobre a história dos repertórios e profissionais da dança;
- Divulgar apresentações e grandes festivais;
- Permitir que o usuário interaja com o portal, adicionando comentários ou contribuindo com o conteúdo de forma colaborativa;
- Informar sobre as principais notícias relacionadas a dança.

Expectativas

- Inspiração;
- Entretenimento;
- Conhecimento;
- Confiança.

Recursos disponíveis

- Acervo de conteúdo disponibilizado pelo site da companhia *Marinsky* e Bolshoi;
- Vídeos do *Youtube*;
- Banco de dados de fotos das companhias.

4.ANÁLISE DE REFERÊNCIAS

Uma categoria de plataforma digital buscada nessa etapa de análise de referências foi de museus e bibliotecas digitais. Essa categoria possui em comum a disponibilização de algum acervo para consulta, calendário com avisos sobre apresentações e exposições locais e até mesmo visitas online.

Essa análise foi de grande ajuda para compreender a estrutura da arquitetura de informação desses sites e entender como acontece o processo de interação da homepage até o acesso ao conteúdo.

Um dos sites escolhidos para análise foi o BCE, Biblioteca da Universidade de Brasília, que tem as seguintes funções:

- Disponibilização do acervo de trabalhos acadêmicos online;
- Consulta ao acervo de Livros;
- Pagina de informativos a respeito das atividades da Biblioteca.

O site da Biblioteca nacional Francesa, o <http://www.bnf.fr/> , tem um sistema de navegação maior que o da UnB, e disponibiliza acervos e visitas virtuais, documentários e vídeos, faz pesquisa por temas, e disponibiliza matérias sobre exposições e eventos da biblioteca. O site dá muitos caminhos de navegação para o usuário, por trazer várias possibilidades a serem exploradas.

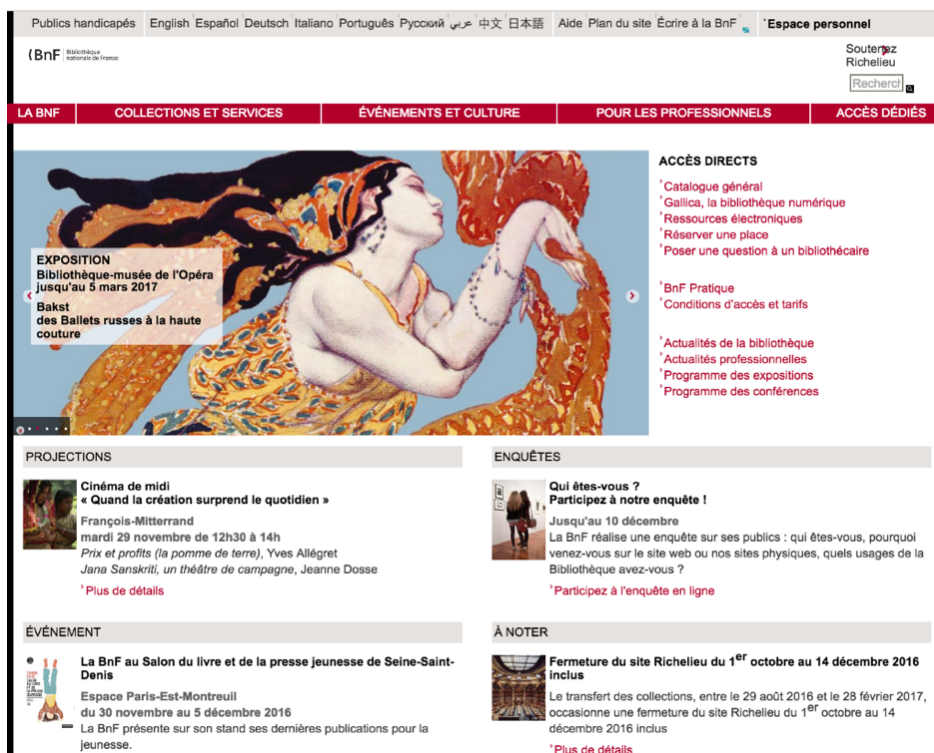


Figura 8- página do portal da Biblioteca Nacional Francesa(BNF)

O site nacional do museu da dança disponível no [link museudadanca.com.br](http://link.museudadanca.com.br), tem, dentre suas funções, a disponibilização de acervos e notícias sobre o mundo da dança, em geral.



Figura 9- página do portal Museu Nacional da Dança

4.1 Referencial de forma

A fim de compreender o formato e a arquitetura de sites que possuem, em sua missão, a disponibilização de algum tipo de informação, foi feita uma pesquisa de referencias quanto à forma e à arquitetura de informação.

O primeiro deles é o site dos dados abertos do Distrito Federal. Em poucos níveis de navegação ele disponibiliza as informações em formato de gráficos, sendo possível fazer download de conteúdo.



Figura 10- página do portal dos dados abertos do Distrito Federal

O segundo deles é o dicionário Cravo Albin da Música Popular Brasileira, que filtra seus conteúdos por ordem alfabética ou por estilo musical. Além disso, disponibiliza a informação em poucos níveis de navegação.



Figura 11- página do portal do dicionário Cravo Albin da Musica Popular Brasileira

O Vagalume é um portal que disponibiliza letras de músicas e traduções e, além disso, lista os artistas mais acessados e os últimos lançamentos da música juntamente com os clipes.

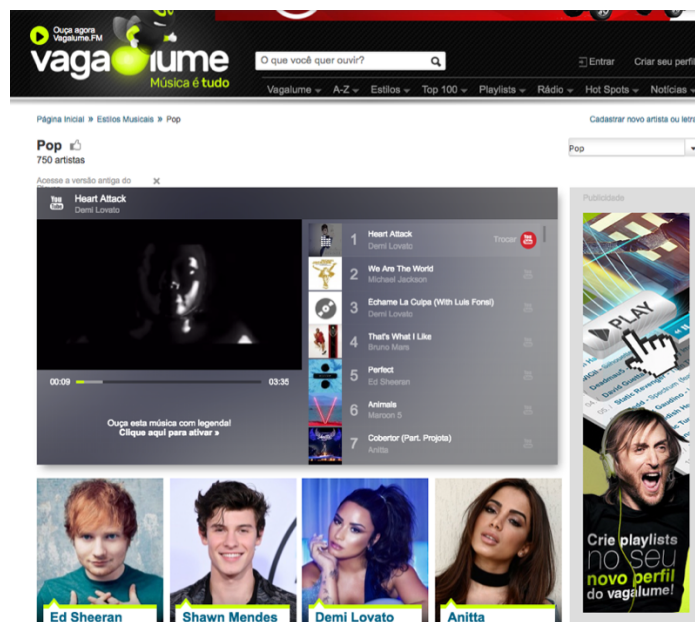


Figura 12- Pagina do portal do Vagalume.com

CAPÍTULO 3 - DESENVOLVIMENTO E FINALIZAÇÃO DO PROJETO

1.DEFINIÇÃO DE CONTEÚDO

Para iniciar o desenvolvimento do projeto, foi especificado qual tipo de conteúdo relacionado a dança seria colocado no portal e como ele seria hierarquizado e apresentado na página. O conteúdo encontrado foi dividido em quatro grandes grupos, sendo eles:

- Repertório;
- Bailarinos;
- Teatros;
- Escolas;

Esses quatro grupos representam a maior parte do conteúdo do portal. Fazendo uso de ferramentas de experiência do usuário (UX) para o desenvolvimento de plataformas digitais, foi esboçado um fluxo de navegação, demonstrado na figura 13.

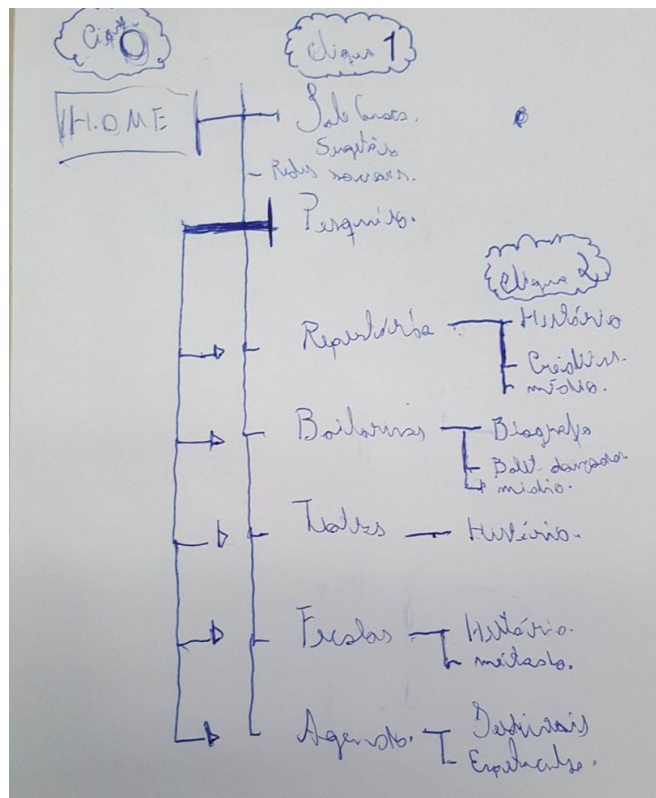


Figura 13- fluxo de navegação do conteúdo encontrado

Após o desenho do fluxo de navegação pelo conteúdo, fez-se uma segunda categorização deste na navegação, como mostrado na figura abaixo.



Figura 14- fluxo de navegação do conteúdo

2 NOMENCLATURA DOS GRUPOS

A fim de desenvolver um portal em que usuário se identifique, foi necessário renomear as nomenclaturas. A finalidade desta revisão buscou aprimorar a representatividade dos grupos de bailarinos e melhor categorizar o conteúdo. Para que isso fosse possível, foram respondidas algumas perguntas, tais como:

- Onde estudam os bailarinos?
- O que estudam?
- O que eles dançam nos palcos?
- Quem são as pessoas por trás das coreografias e dos palcos (profissionais da dança)?
- Onde ficam os teatros em que eles dançam?

A partir desse questionamento, foram feitos novos grupos, a saber:

- Métodos e Instituições – representando o lugar e a metodologia de aprendizado da técnica da dança para bailarinos;

- Profissionais da dança - representando todas as pessoas ligadas a dança como grandes bailarinos, remontadores e compositores;
- Obras Coreografadas - representando a história do que se é dançado nos palcos;
- Grandes Teatros - representando os locais históricos onde os bailarinos se apresentam.

3. ARQUITETURA DE INFORMAÇÃO

Depois do processo de definição de conteúdo, fez-se a proposta de arquitetura de informação do site utilizando as ferramentas de *web design*, como mostra a figura a seguir. Nela é possível compreender visualmente o fluxo de navegação da página. Essa tomada de decisões foi feita a partir das necessidades do usuário e na forma que o conteúdo encontrado vai ser disponibilizado.

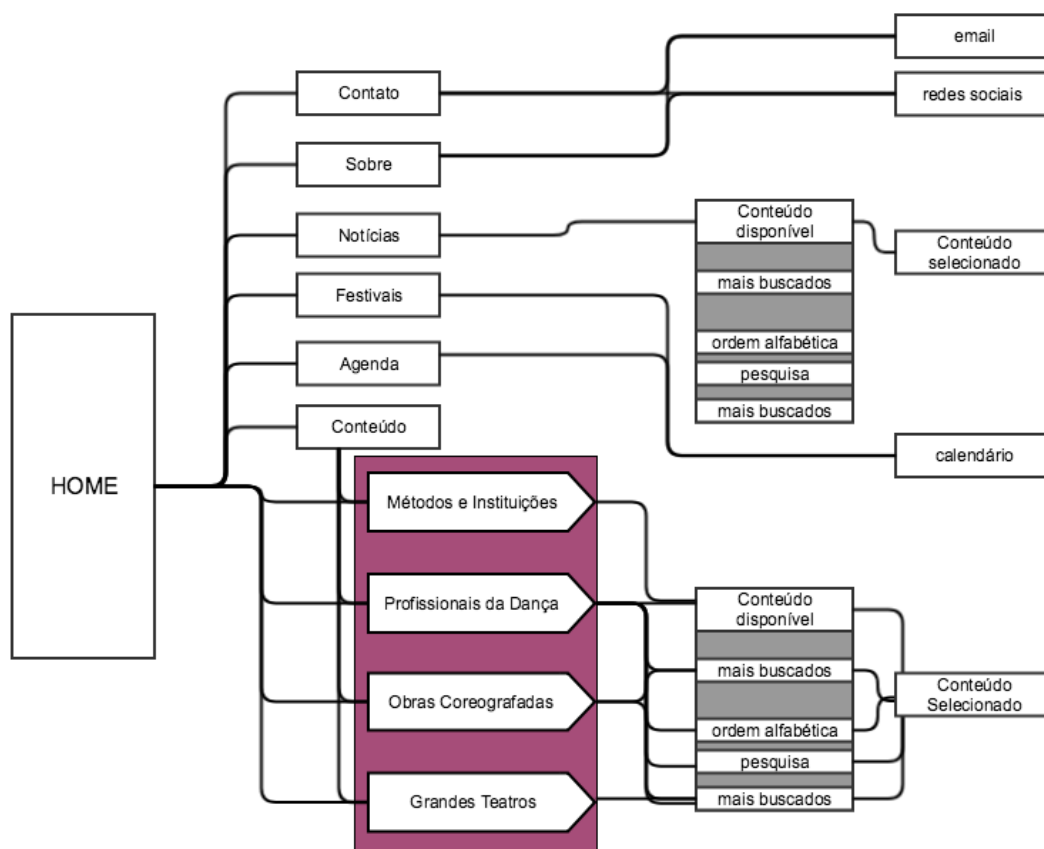


Figura 15- arquitetura de informação do portal

Quanto às decisões aqui tomadas, é relevante ressaltar certos quesitos, a saber:

- No menu superior clicável, há disponibilização do acesso a todas as páginas de conteúdo do site, em que são encontradas informações com as quais pode-se estabelecer comunicação com o consumidor (contatos e redes sociais) e mantê-lo informado acerca do conteúdo (agenda, buscador e logo);
- Na homepage, é possível escolher entre algum conteúdo sugerido ou iniciar uma pesquisa por meio do buscador central;
- Na página de conteúdos, estão listados e disponibilizados todos os itens relacionados a esse tema. Nessa página é oferecido um sistema de filtragem de conteúdo por meio de temas e de organização(?);
- Na última página, em que constam as informações finais, estão disponibilizados conteúdos que ensejam ao acesso e à busca de mais conhecimentos acerca do assunto;
- Um adendo a ser feito é concernente à arquitetura do portal: ela foi planejada com a finalidade de permitir, ao usuário, o acesso à informação presente no site com um ou dois clicks e, com isso, promover uma maior possibilidade de navegação dinâmica e eficiente.

4. WIREFRAMES

Levando em consideração a arquitetura de informação desenvolvida e o *layout* comum aos usuários, fez-se uma série de rascunhos de possíveis modelos de *wireframes* a serem desenvolvidos, como mostra a figura 16.

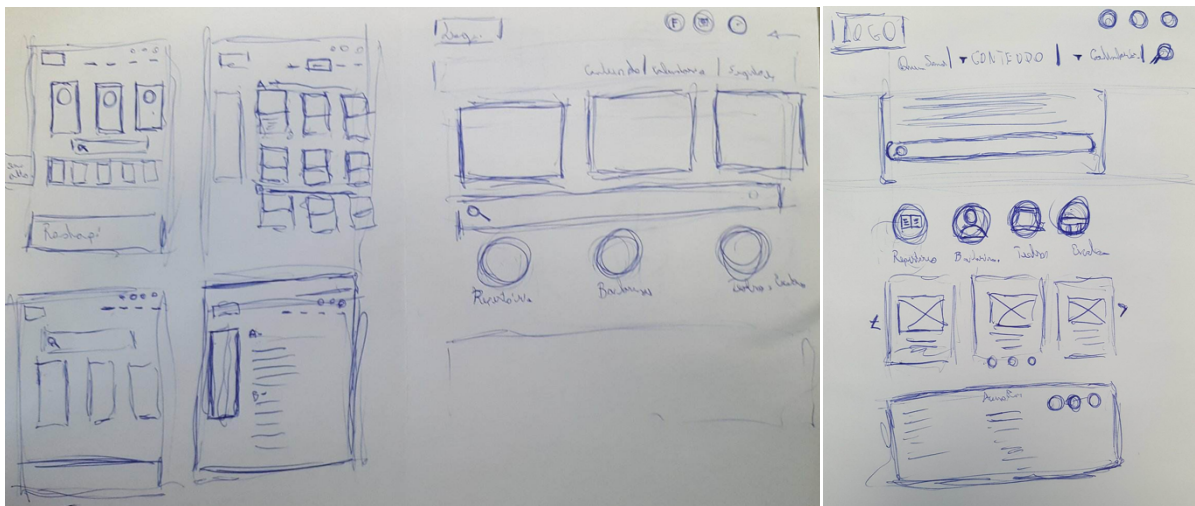


Figura 16- sckets de wireframes para o portal

A fim de direcionar essas escolhas, foram listados requisitos necessários à navegação como: layout simples e objetivo, necessidade mínima de *clicks*, responsividade e disponibilização de uma versão *mobile*.

A partir desses direcionamentos de navegação e *layout* foi desenvolvida uma alternativa final para versão *desktop*. Quanto à tecnologia necessária, pode-se destacar: menu superior com marcador de pagina de acesso, banner clicável em formato de slides, barra de pesquisa, ícones clicáveis, lista de sugestão de conteúdo com imagens, notícias com *links* das matérias, calendário com informações, fotos e *links* dos eventos, galeria de imagens e vídeos, caixa de texto retrátil, comentários, acesso às redes sociais, possibilidade de compartilhamento e contato.

Após a fase dos desenhos dos *wireframes* e da listagem da tecnologia necessária para implementação do projeto, fez-se as telas pela ferramenta do *Illustrator*. O gride foi construído com o uso de 12 colunas (como demonstrado na figura abaixo). Esse número foi escolhido pela capacidade de se apresentar uma diagramação versátil, o que permite, também, gerar subcolunas de 2, 3, 4, 6, ou 12.

Os tamanhos de imagem e tipografia escolhidos tiveram, como referência, os portais pesquisados durante a fase de coleta de referência de conteúdo, diagramação e tecnologia. Busca-se, deste modo, corrigir dificuldades relatadas durante a etapa de pesquisa.

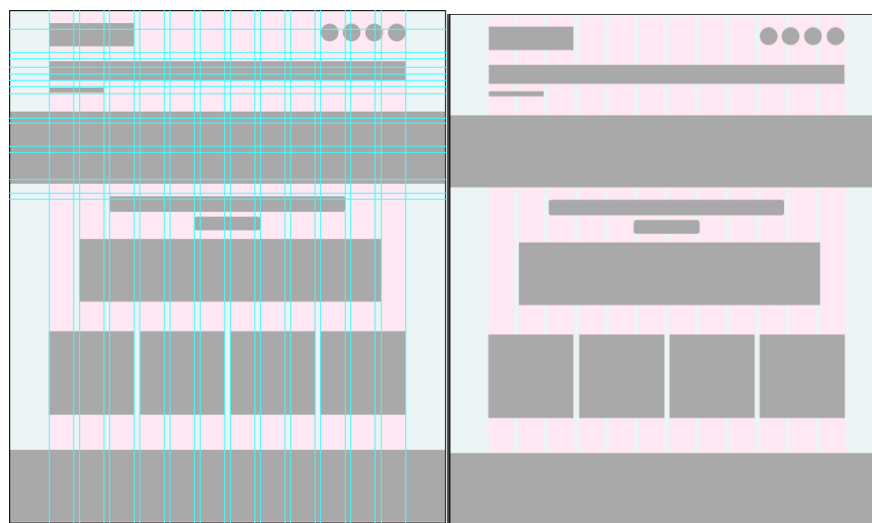


Figura 17- wireframes básicos da homepage do portal

Uma vez terminado o gride básico da homepage, foi possível aplicar o conteúdo a fim de simular sua diagramação e justificar suas escolhas para com o usuário.

A *homepage* do site é composta por:

- logotipo;
- menu fixo (disponibiliza-se todas as direções do portal);

- painel de formato de slides (intenciona-se informar quanto à missão do site e quanto ao seu serviço);
- buscador central (incentiva-se a pesquisa de conteúdos dentro do portal);
- ícones clicáveis (informa-se sobre as categorias principais de conteúdo disponíveis no portal, com o objetivo de se direcionar, da melhor forma, a pesquisa feita pelo usuário.)
- calendário com próximos eventos e festivais;
- conteúdo sugerido da semana (intenciona-se a promoção de diferentes conteúdos para o usuário e enseja ao acesso a informações adicionais);
- notícias relacionadas a dança;
- rodapé;
- ícones de redes sociais ;

Depois de se determinar onde ficaria cada conteúdo hierarquicamente na página, foi feito o desenho do *wireframe*, como demonstra a figura a seguir:

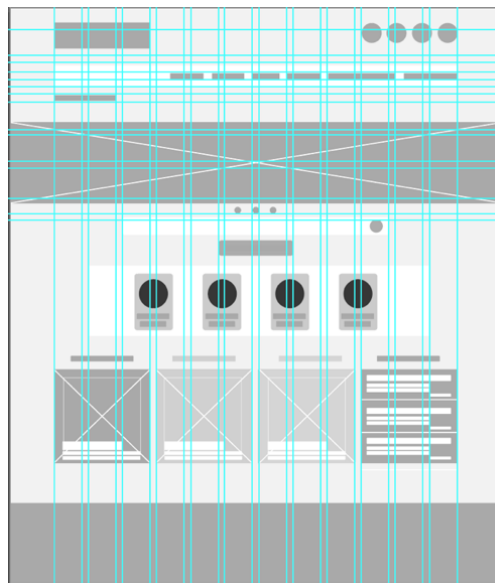


Figura 18- wireframe da homepage com conteúdo aplicado

Após o processo de criação do *wireframe* da *homepage*, desenvolveu-se as outras telas de navegação do site. Dentre elas, as que representam o maior fluxo de acesso e interação enquanto serviço de disponibilização de informação do site são: a homepage e a página de informação, que expõe o conteúdo escolhido. Elas seguem a mesma linha de diagramação da homepage com o intuito de se promover maior integração do portal com o usuário, como demonstrado na figura abaixo:

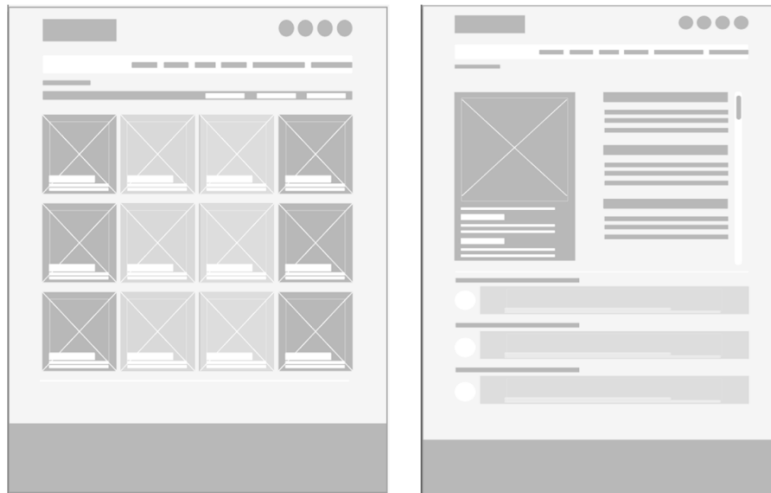


Figura 19- wireframes da pagina de filtragem e acesso ao conteúdo

5. ESCOLHA DO NOME

Antes de se iniciar o processo de identidade visual dentro do portal, fez-se necessária a etapa de criação do nome e do logotipo, intencionando, assim, promover o desenvolvimento e o aprimoramento da imagem de marca que é utilizada como referência para escolhas de possíveis aplicações posteriores.

Inicialmente, foram utilizadas ferramentas de *naming*, que é uma metodologia composta por diferentes etapas ligadas a escolha do nome ao se buscar a definição de seus valores, características, fatores etc.

Como inicio desse processo, fez-se uma lista de palavras relacionadas ao projeto, sendo elas:

- dança
- biblioteca
- conhecer
- história
- arte
- repertório
- diretório
- ballet
- coleção
- estudo

- baú
- corpo
- alma

Depois dessa fase, listaram-se os valores do projeto levantados na fase de pesquisa e desenvolvimento para que eles sejam aplicados na escolha do nome, a saber:

- Gerar confiança;
- Transmitir conhecimento;
- Incentivar o estudo da história;

Finda essa etapa, listaram-se possíveis alternativas de nomes a serem escolhidos. Como a nomenclatura utilizada no ensino da dança clássica vem de diferentes idiomas, sendo o principal deles o francês, a escolha de um nome proveniente de um idioma estrangeiro estaria em concordância com as pretensões do projeto e seria aplicável e inteligível ao usuário que, mesmo que se trate de um portal nacional, optasse por utilizá-lo.

Para a procura e a decisão dos nomes, foram utilizados os sites de tradução disponibilizados pelo Google e o próprio Google Tradutor, ferramenta oferecida pela empresa e que faz a tradução simultânea de palavras e até mesmo de textos. Para a pesquisa do significado, foram utilizados os seguintes portais: Dicio.com.br (uma espécie de dicionário online eletrônico da língua portuguesa) e o site sinonimos.com.br (outro dicionário eletrônico que fornece, além dos significados, sinônimos - como sugere o próprio endereço - e aplicações deles em frases como exemplos).

As alternativas de nomes gerados foram as seguintes:

- Minutiae (palavra inglesa para minúcias)
- Detattagli (italiano de detalhe)
- Motion (emoção em inglês)
- Lacuna
- Cognita
- Strat (Paixão em russo)
- Etudes (estudos em francês)
- Art
- Art art
- ArtrA (ARTE ETRA > ART TRA > ARTRA)

- Tant'Art (muita arte em italiano)
- Diret (Abreviação de Diretório)
- Kairus (lugar ou ideia em uma atmosfera de oportunidades)
- Primeiro ato
- Act (ato em inglês)
- Meraki (expressão grega para fazer algo com a alma e amor)
- ArsVitae (arte da vida)
- Tamtum

Depois da listagem de possíveis nomes, fez-se uma etapa de escolha entre as alternativas que mais representavam o projeto. Dentre elas foram selecionados duas, sendo elas:

- Tantarte- que vem da união da palavra “tanto” (de muito) com a palavra “arte”. Essa união representa a ideia de muita arte reunida em um local e de um lugar onde a arte está presente e é rica em material;
- Artra- veio do anagrama da palavra “ART” + “ART” que resultou em um palíndromo. A palavra também contém a sílaba “Tra”, que é o começo da palavra transmissão. Seu significado representa a arte do começo ao fim, em seus diferentes ângulos - nos quais ela é transmitida ao público.

A fim de compreender melhor como cada palavra se comporta graficamente, estudaram-se aplicações das palavras em diferentes tipografias por meio de *sketchs*.

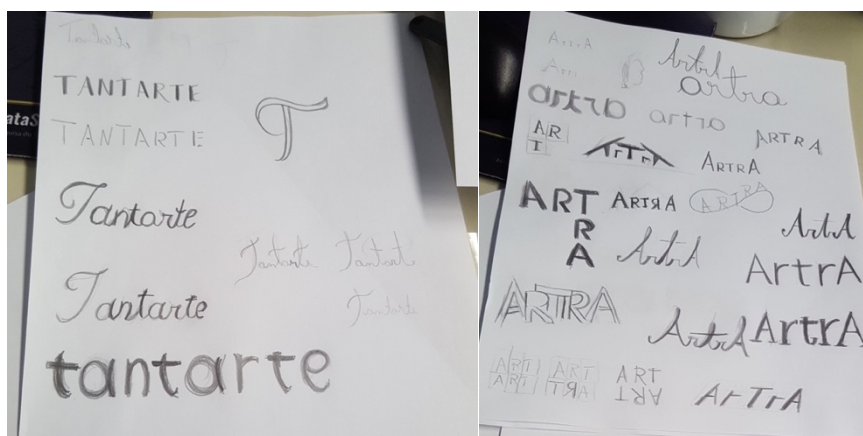


Figura 20- Alternativas de aplicação das palavras Tantarte e Artra, respectivamente

Depois dessa fase de estudo da estrutura e forma das alternativas, a palavra Artra foi a escolhida para ser o nome da empresa que gerencia o portal e oferece o serviço de transmissão da informação da dança.

Para melhor consolidar essas escolhas, consultaram-se os usuários quanto ao significado e à representatividade do nome. Como resultado desse processo, houve relatos dos usuários referentes à necessidade de uma breve explicação do serviço ao acessar a *home page* do portal, uma vez que possui, associado ao nome, um “bom significado”; todavia precisa -se apresentar mais claro à primeira vista.

Para aprimorar o resultado obtido, criou-se uma assinatura a fim de acompanhar a logo, sendo ela: “enciclopédia da dança”. Ela explica o serviço ao usuário e pode estar, ou não, presente em outras aplicações da marca.

6. IDENTIDADE VISUAL

6.1 Logotipo

Utilizou-se, como referência, a pesquisa inicial do projeto associada ao painel. Ela direciona o posicionamento e a imagem de marca, e tem – como missão – os seguintes valores:



Figura 21- painel de referências criado com o fim de guiar a identidade visual do projeto

Juntamente com o painel utilizou-se como referência a pesquisa inicial do projeto. Ela direciona o posicionamento da imagem de marca, tendo como a sua missão os seguintes fatores:

- Inspiração
- Entretenimento
- Conhecimento
- Confiança

Listaram-se, além do mais - e em consonância com essa etapa -, palavras que motivaram graficamente a criação do logotipo, a saber:

- MOVIMENTO
- ARTE
- PRECISÃO
- DETALHE

6.2 Geração de Alternativas

Para a geração de alternativas, consideraram-se dois aspectos estéticos levantados durante a pesquisa: o tradicional e o moderno.

A primeira delas representa a dança como sendo uma instituição tradicional e conservadora, geralmente fazendo uso de tipografias serifadas clássicas e aplicações que promovam elegância a fim de transmitir a sensação de seriedade e tradicionalismo. A partir desse viés, foi desenvolvida a seguinte proposta:



Figura 22-Alternativa contruída a partir da estética clássico

A segunda alternativa representa a renovação e modernidade na dança. Essa estética faz uso de tipografias modulares e construções gráficas não-lineares. A partir dessa estética, foi desenvolvida a alternativa a seguir. Sua tipografia foi construída com estética modular sem serifa e aplicada em círculos. Em sua aplicação, tais formas geométricas podem ser dispostas de maneiras diferentes, de modo a criar anagramas da palavra “ARTRA”, como representado na figura abaixo:

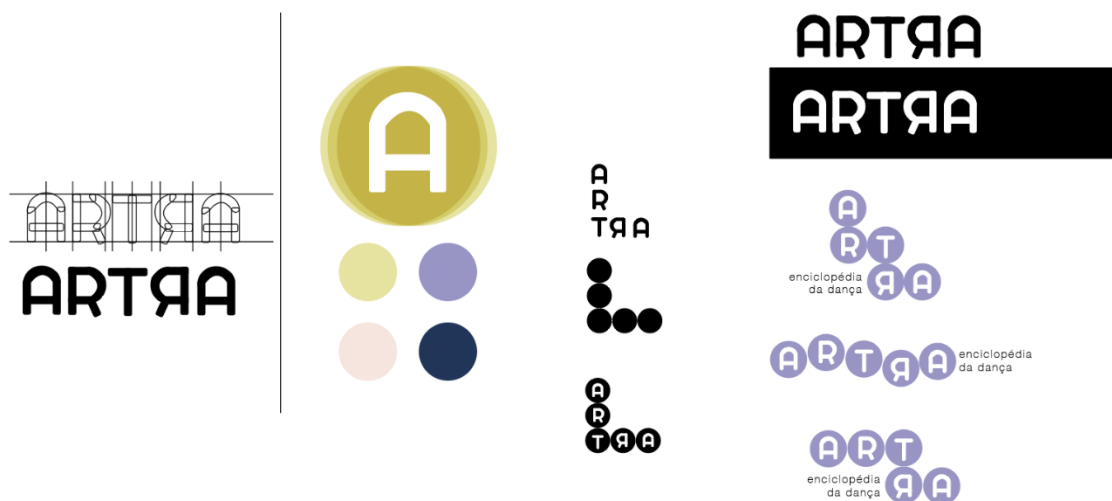


Figura 23- segunda alternativa gerada

A terceira alternativa foi desenvolvida buscando o equilíbrio entre as duas estéticas citadas. Utilizou-se uma tipografia moderna, sem serifa aplicada, de uma forma mais tradicional, conforme o representado abaixo:



Figura 24- terceira alternativa gerada

Finda a fase de desenvolvimento das primeiras alternativas, procedeu-se a um período de testes. As “possibilidades gráficas” foram impressas e levadas às escolas de dança, onde foram apresentadas aos usuários (bailarinos e professores de dança) com a intenção de se obter uma resposta à seguinte indagação: “qual das três estéticas mais representa, graficamente, a sua situação como aluno/profissional ligado à dança clássica?”

Como resultado do teste, os usuários, em sua grande parte, optaram pela primeira alternativa (a mais clássica), como a mais ideal para representar a dança clássica enquanto instituição. Todavia, no papel de bailarinos, houve uma maior predileção em ser representados por algo que remetesse ao tradicional, considerando-se que estão inseridos diretamente nessa instituição. Porém, tal tradicionalismo pudesse ser caracterizado por elementos de inovação e modernidade, característica que conferiria maior dinâmica e inovação.

A fim de se entender o comportamento gráfico dessa estética, realizou-se mais um estudo tipográfico que buscasse unir a aplicação tradicional a tipografias mais elegantes, como representado pela figura abaixo:

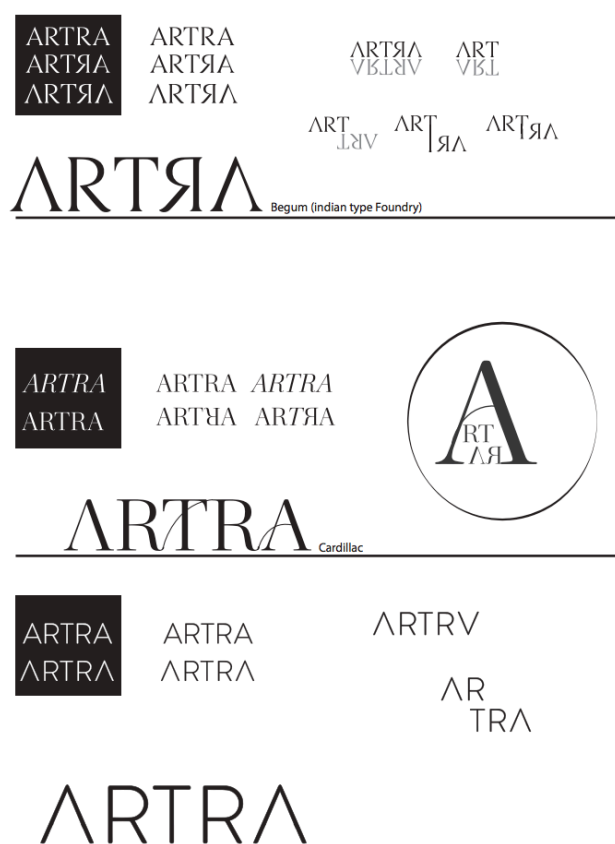


Figura 25- segunda etapa de criação das alternativas

Esse estudo de aplicações levou a busca de algo mais limpo tipograficamente, buscando entender a ideia do movimento mais contínuo e limpo e como isso pode ser representado graficamente de forma elegante.

Depois desse processo, foi decidido que a tipografia selecionada seria da família das sem serifa. Só então, foi feito um estudo que buscasse entender as relações dessa família tipográfica com suas aplicações no mundo da dança e quais características estruturais do tipo mais se assimilavam com a identidade que a marca deseja passar. Dentre os logotipos encontrados, pode-se destacar o *Royal Ballet School*, *Boston Ballet*, *Orlando Ballet School* e *Houston Ballet*, mostrados abaixo:



Figura 26-logos utilizadas como referência do projeto

A fim de buscar mais referências, foi sugerida - pelo orientador André Maia - uma busca no site fontsinuse.com. Esse portal oferece um acervo de sites com fontes tipográficas em uso, sua busca é 'filtrada' por meio de palavras-chave e por temas. Na plataforma, pesquisou-se com os seguintes termos: "*movement*", "*motion*", "*dance*", "*art*", "*ballet*" e "*classic*".

A partir desse novo estudo de referências gráficas (representativas e estruturais das tipografias), desenvolveu-se a proposta final tomando-se, como base, a tipografia demonstrada a seguir:



Figura 27- caminho percorrido pela edição da tipografia escolhida

A tipografia escolhida foi a *Montserrat*. Nela optou-se pelo uso de um peso mais fino, a fim de promover a elegância e “arejar” a tipografia. Em seguida, fez-se um ajuste de *Kerning* para aumentar o respiro entre as letras. Posteriormente, retirou-se as hastes dos “As” para que o desenho fosse simplificado e gerasse a ideia de direção e movimento nas extremidades da palavra. Por fim, a letra “T” foi colocada em itálico unindo as duas partes do anagrama com um movimento em diagonal:



Figura 28- proposta final de logo desenvolvida

Prosseguiu-se para o desenvolvimento de aplicações secundárias, como mostrado na figura abaixo. Uma vertical e outra horizontal, respectivamente:

ARTRA enciclopédia
da dança

ARTRA
enciclopédia da dança

Figura 29- aplicações secundárias da logo

Por fim, foram realizadas diversas aplicações (em diferentes cores) com a intenção de se visualizar o comportamento da marca nesses formatos, conforme demonstrado na imagem a seguir:

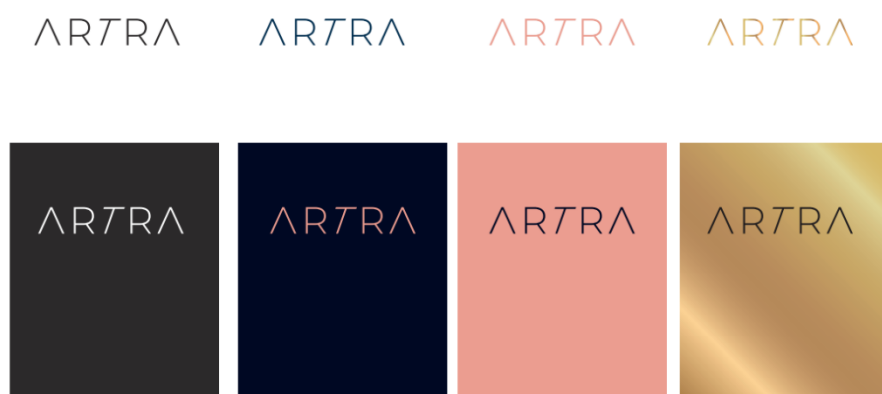


Figura 30-conjunto de aplicações da logo em diferentes cores

7. DESENVOLVIMENTO DO PORTAL

Por não ter conhecimentos em programação, busquei diferentes plataformas disponíveis para criação e manipulação de identidade visual em sites, uma vez que tenha sido necessária a utilização de um meio capaz de produzir uma alternativa passível de testes. Durante a pesquisa, encontrei as seguintes plataformas que disponibilizavam essas ferramentas, sendo elas: *Wordpress*, *Wix*, *Godaddy* e *Webnode*.

A plataforma escolhida como ferramenta de construção do portal foi o *Wix.com*. Nela, foi possível especificar e manipular as escolhas referentes aos elementos de design de forma rápida e intuitiva.

Em suma, o processo de construção do portal foi dividido em três etapas: a primeira delas representou a construção dos *wireframes*; após isso, na segunda,

implementou-se a tecnologia especificada e, na parte final, unificou-se a identidade visual dentro das telas para inserção do conteúdo.



Figura 31- listagem de tecnologias seriam trabalhadas na homepage

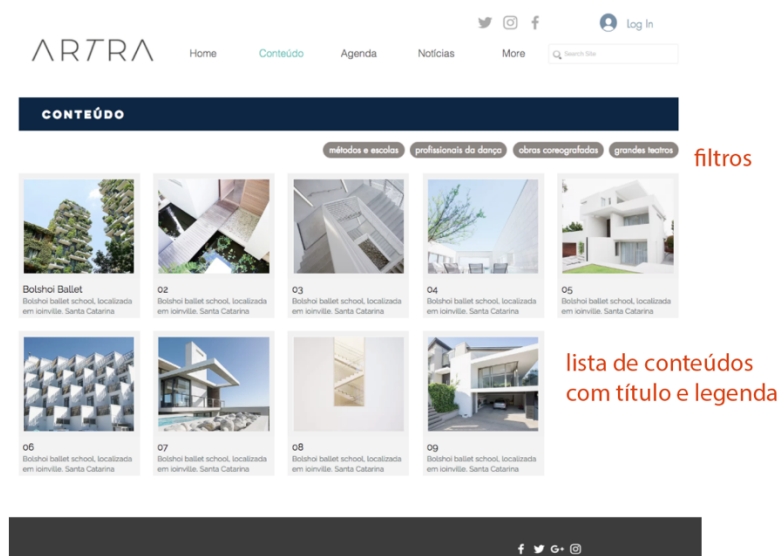


Figura 32- projeto de listagem de tecnologia do portal

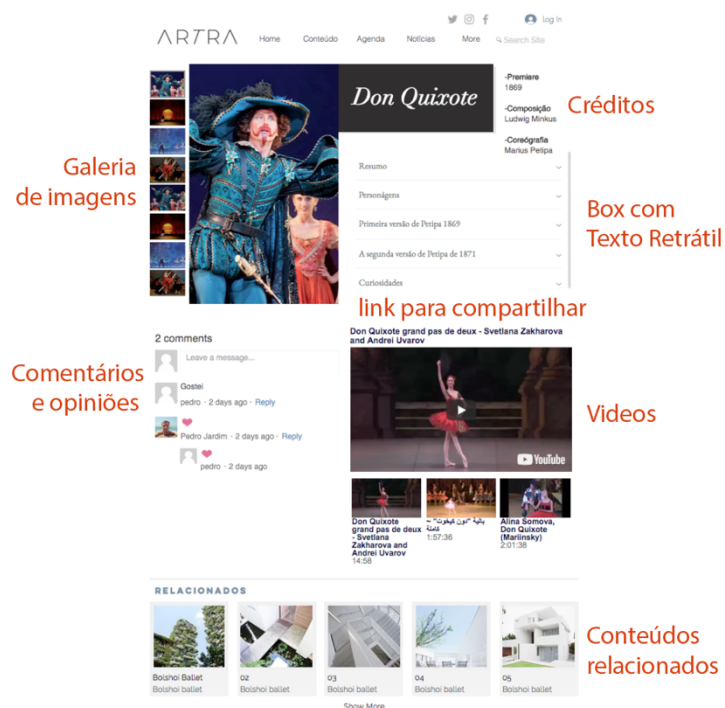


Figura 33- elementos necessários a navegação na página de conteúdo

Finda essa etapa, foi possível iniciar a inserção do conteúdo informativo com a finalidade de se testar o resultado dessas decisões com o usuário, como demonstrado na figura 44.

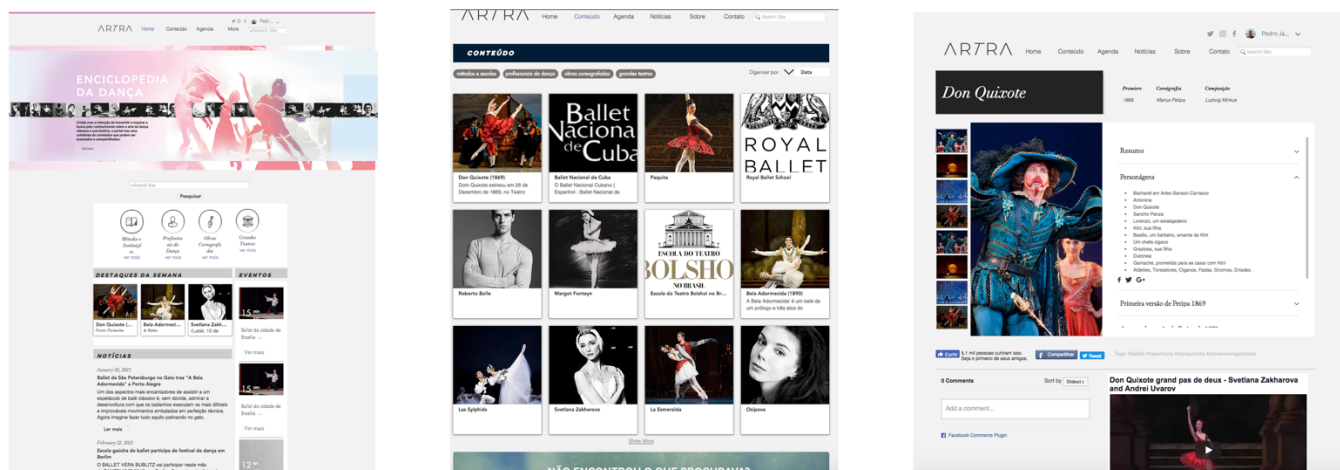


Figura 34- telas do site com conteúdo simulado

8. BANNER DA HOMEPAGE

Levando em consideração um dos feedbacks do usuário à respeito da logo, desenvolveu-se uma arte que é acompanhada por um texto explicativo, com o intuito de esclarecer ao usuário quais os serviços que o portal oferece.

Durante o desenvolvimento da alternativa, escolheu-se o uso de gradiente que foi combinado a silhuetas de pessoas dançando sobrepostas umas as outras. Junto a elas está um faixa com fotos em preto e branco gerando a ideia de uma linha do tempo em que os bailarinos criam o movimento por entre esta linha, como mostrado na figura abaixo:



Figura 35- banner utilizado na homepage

As telas utilizadas no *banner* devem remeter ao conteúdo do site incentivando o usuário à navegação e a procura por novos conteúdos.

9.ÍCONES

Para iniciar o processo de desenvolvimentos dos ícones que representam as quatro diferentes categorias de conteúdo na homepage, estudou-se quais formas simples melhor representavam essas categorias e quais delas melhor funcionavam em aplicações de cor.

Como demonstrado na figura abaixo, fez-se os ícones a partir de uma estética de estilo em linhas. Essa estética faz parte da identidade da marca e representa a transmissão e conexões entre caminhos e pontos. As aplicações podem variar de policromático a monocromático. Como resposta a navegação, os ícones mudam sua aplicação quando entram em contato com o *mouse*.

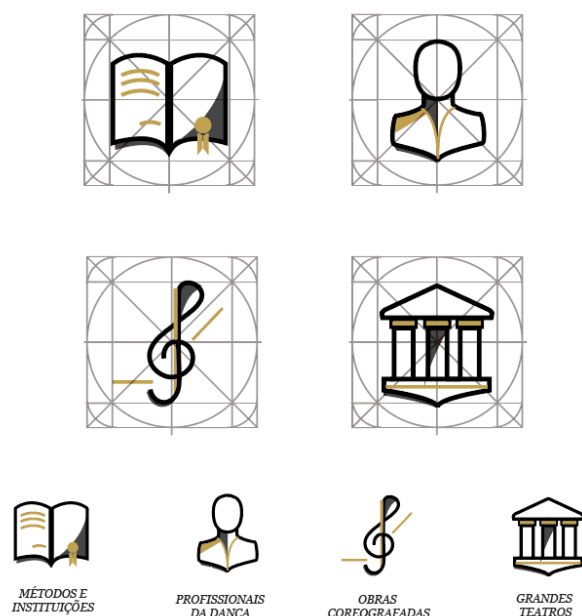


Figura 36- ícones desenvolvidos



Figura 37- modelo de diferentes aplicações

Os outros ícones utilizados no portal foram especificados por mim de acordo com o que o sistema da plataforma do Wix tinha a oferecer.

10. VERSÃO MOBILE

A partir da pesquisa das características do usuário focal do projeto, observou-se a necessidade da escolha de uma plataforma que fosse acessível ao celular. Tendo em vista esse contexto, desenvolveu-se uma diagramação do *layout* voltado para o acesso *mobile*. Buscando unificar a identidade da marca, a versão mobile do portal foi diagramada com os mesmos elementos gráficos da versão desktop, com as devidas adaptações e alterações buscando promover uma boa experiência de navegação ao usuário. Na figura abaixo estão algumas das telas dessa versão.

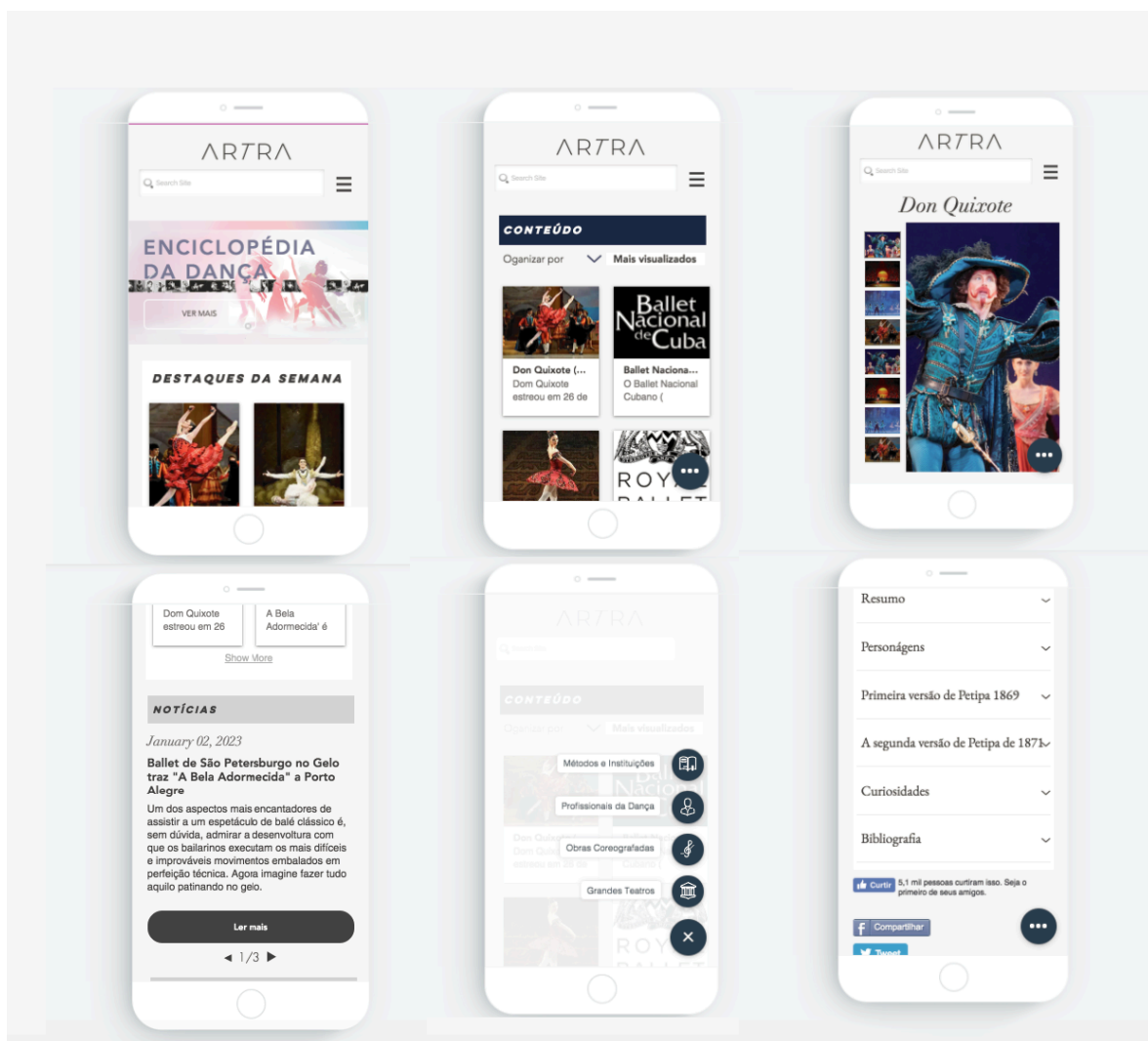


Figura 38-telas da versão mobile

Durante esse processo de desenvolvimento da interface utilizou-se o Guia de *Design Android*, disponibilizado pelo Google, com a intenção de aprimorar as escolhas tomadas na versão *mobile*.

11. INCENTIVO AO USUÁRIO

Um dos objetivos principais do projeto é incentivar o estudo à história da dança. Ao finalizar o processo de construção do site e colocá-lo em fase de teste, encontrei um questionamento: “como levar o usuário até o site?”.

Com o uso de ferramentas do *Design Thinking*, desenhou-se, a partir da criação de uma jornada, as possíveis formas de contato do usuário com o site, a fim de entender as etapas necessárias pra geração de acolhimento ao conteúdo e a plataforma.

Inicialmente, fez-se a jornada do usuário levando em consideração a motivação que o levou a acessar o portal e seus possíveis caminhos de contato a cada canal, como mostra a figura a seguir:

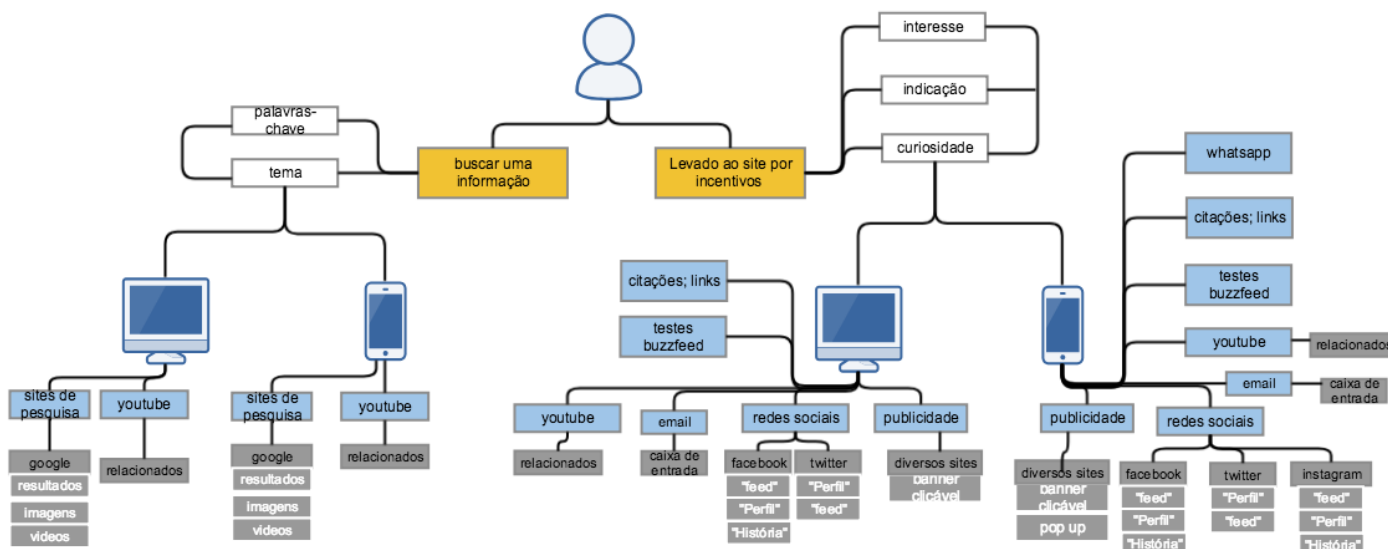


Figura 39- jornada do usuário quanto a interação e motivação do usuário a plataforma

Tanto no celular, quanto no computador, os caminhos aparentemente são os mesmos. Entretanto, a interação dentro do canal é diferente. As redes sociais encontram-se bem mais integradas nos celulares, permitindo o compartilhamento rápido da página ou de qualquer conteúdo por diferentes aplicativos. O acesso é mais rápido quando comparado ao computador.

Algo relevante a ser observado é o uso da quantidade de dados de *internet* necessárias para o carregamento da página. O usuário que não está em uma rede *wifi* mostrou-se mais cauteloso ao abrir vídeos e conteúdos mais pesados. Já na versão *desktop* esse receio no comportamento do usuário inexistiu.

Observou-se também os acessos que foram feitos a partir de incentivos externos, ou seja, que a navegação estava acontecendo em outro canal e que por meio de algum incentivo o usuário foi levado até o site. Essa interação levou a resolver uma das etapas de implementação do projeto, que seria a divulgação do portal e do próprio conteúdo e do objetivo do projeto, que além de captar informação e disponibilizá-la em uma plataforma, busca incentivar o estudo e levar seus usuários até a plataforma.

Para desenvolver um plano de ação para captação desse usuário de fora da página, fez-se um fluxo com esse serviço, levando em considerações algumas de suas variáveis. Essas dizem respeito às decisões internas e externas a empresa, como mostra a figura abaixo:

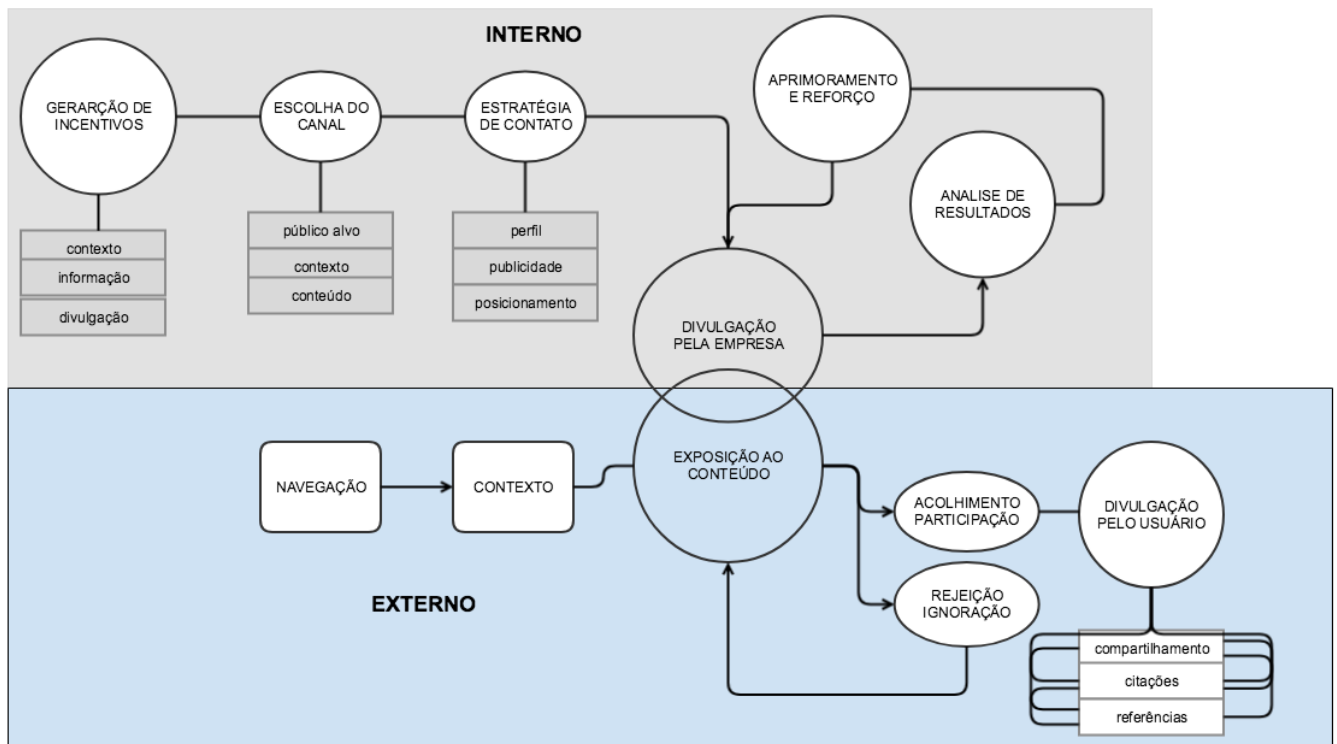


Figura 40- fluxo com plano de ação

Os objetivos buscados por esse processo de acolhimento do usuário são: a transformação do usuário em uma ferramenta comunicadora e que o objeto de divulgação escolhido inspire mais usuários pela busca e compartilhamento deste conteúdo de diversas formas possíveis, como redes sociais, salas de aula para com seus alunos ou no palco para uma plateia.

Levando em consideração esses fatores, listou-se as redes sociais e plataformas que os usuários mais relataram utilizar. A partir disso, foi possível listar conteúdos comuns para uma estratégia de contato:

- **FACEBOOK:** Curiosidades, informativos, infográficos, vídeos explicativos, sorteio, outro conteúdo;
- **YOUTUBE :** Curiosidades, vídeos explicativos;
- **TWITTER:** Curiosidades, informativos, infográficos, vídeos explicativos, sorteio, outro conteúdo (textos pequenos, comentário opinativo, personificação da empresa, linguagem coloquial);
- **INSTAGRAM:** Curiosidades, informativos, infográficos, vídeos explicativos, sorteio, indicação de material (personificação da empresa, divulgação das pessoas por trás dela), outro conteúdo;
- **EMAIL:** Infográfico, divulgação de resultado de pesquisas, notícias, promoções e sorteios;
- **WHATSAPP:** compartilhamento de conteúdo de um usuário a outro.;

A partir desses fluxos de jornada do usuário e divulgação de conteúdo foi possível criar um modelo estratégico de divulgação de conteúdo com o fim de atrair o usuário a plataforma e inspirá-lo a se interessar pelo conteúdo.

Abaixo estão alguns modelos de simulação de conteúdo nas plataformas do Instagram e Facebook, respectivamente:

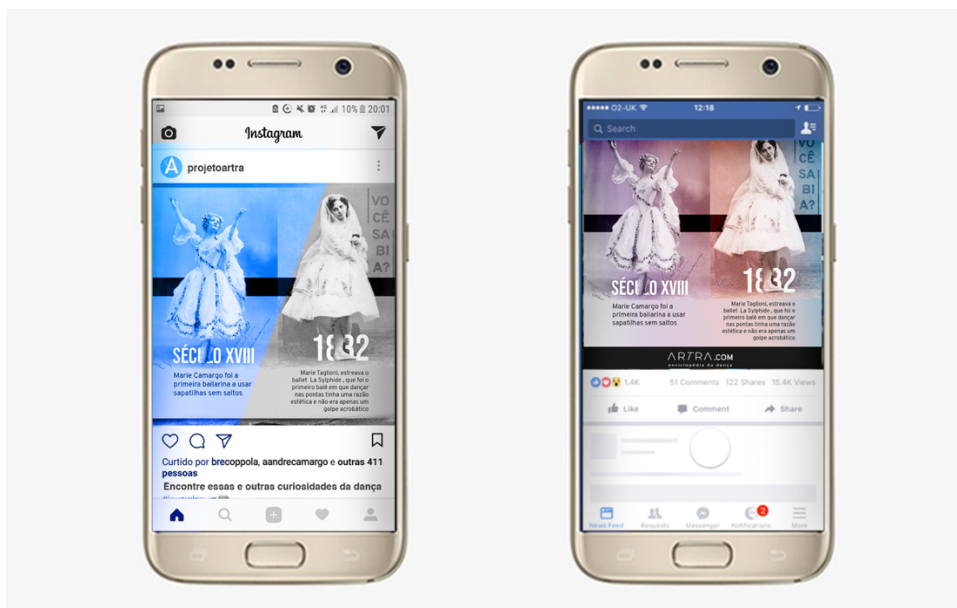


Figura 41- simulação da divulgação

12. RESULTADOS E APRIMORAMENTOS

Para melhor atender as necessidades do usuário, foi feita uma leitura sobre as Heurísticas de Nielsen, que dizem respeito aos dez princípios gerais do design de interface voltado para usuário, que foram propostas por Jakob Nielsen e Rolf Molich em 1990⁴, sendo elas as possíveis de serem trabalhadas :

Visibilidade de qual estado estamos no sistema:

Adição de um *breadcrumb*, abaixo do menu principal. A diferenciação por cor ao nome clicado no menu superior,

Correspondência entre o sistema e o mundo real:

Criação e especificação de ícones e nomenclaturas

Controle e liberdade para o usuário

Com uso de uma ferramenta de comentários ligadas a conta do Facebook, é possível, ao usuário, editar, apagar ou compartilhar seu próprio comentário na página.

Consistência e padrões

Padronização do uso de elemento durante as o páginas e utilização dos mesmos elementos gráficos na versão mobile e desktop.

Prevenções de erros

Pop up questionando se o usuário realmente gostaria de sair da sua conta

Reconhecimento em vez de memorização

Informativo caso algum dos espaços de preenchimento dos dados para solicitação de informação não estejam preenchidos.

Flexibilidade e eficiência de uso

É possível a utilização de atalhos do teclado no portal.

Estética e design minimalista

A versão *mobile* contem menos informações gráficas nas telas, isso aprimora a navegação.

Ajude os usuários a reconhecerem, diagnosticarem e recuperarem-se de erros

Informativo caso algum dos espaços de preenchimento dos dados para solicitação de informação não estejam preenchidos.

⁴ Nielsen, J., and Molich, R. (1990). Heuristic evaluation of user interfaces, [*Proc. ACM CHI'90 Conf.*](#)(Seattle, WA, 1-5 April), 249-256.

Ajuda e documentação

Durante a fase de filtragem de conteúdo, encontra-se um banner clicável inferior para solicitação de ajuda ou a busca de informações não encontradas.

Esses aprimoramentos tornaram o site mais acessível e amigável buscando oferecer uma boa experiência de navegação para o usuário, e com isso alcançar o objetivo do projeto, que é incentivar a pesquisa e a busca por novos conteúdos relacionados a dança. Na imagem a seguir, temos um exemplo do site e sua responsividade:

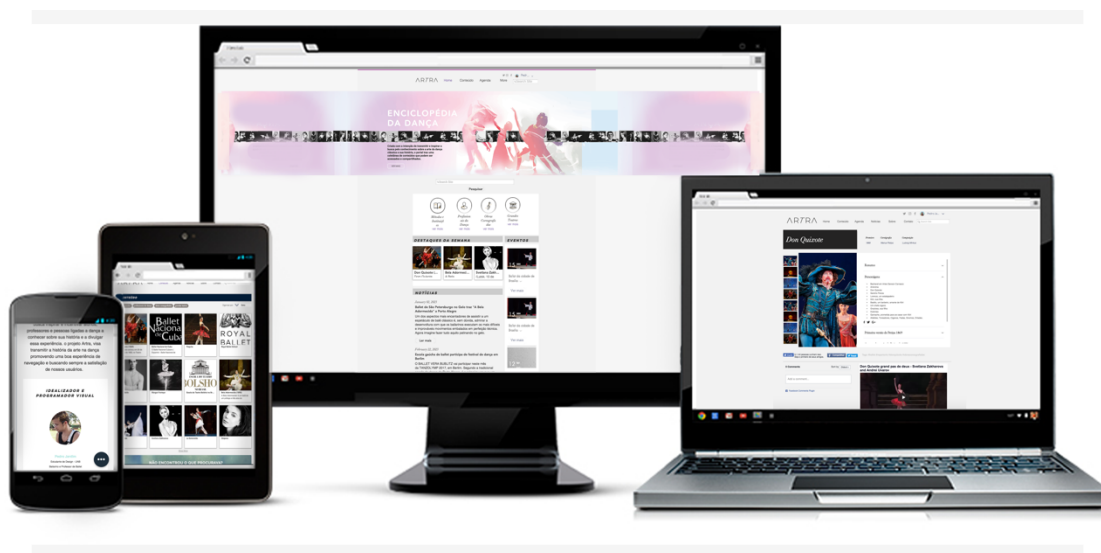


Figura 42- uso do site em canais e telas diferentes

Os aprimoramentos relativos a *layout* e diagramação foram feitos de acordo com a consulta e observação da interação do usuário com o conteúdo. Essas ações foram analisadas dentro e fora da página com a finalidade de melhor representar o usuário e solucionar suas dificuldades. Os elementos do serviço final que passaram por teste foram:

- Identidade visual;
- Nomenclatura dos termos encontrados;
- Organização e filtragem de conteúdo;
- Tecnologia do portal;
- Layout e diagramação;
- Divulgação do conteúdo.

A escolha de uma plataforma passível de teste e modificações foi fundamental para o desenvolvimento do projeto. Isso permitiu que as decisões tomadas fossem validadas com o usuário. Mediante um conjunto de ações e alternativas, foi possível solucionar o problema encontrado. As ações principais do projeto estão representadas na figura a seguir:

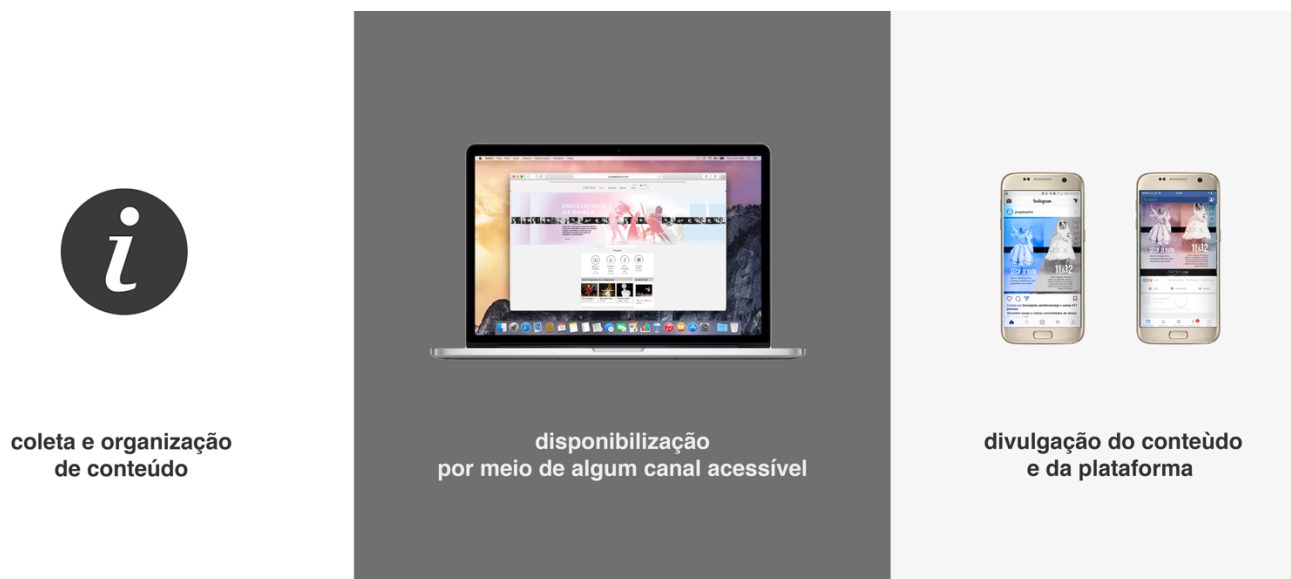


Figura 43- objetivos concluídos no projeto

Por meio dessas três ações foi possível solucionar a problemática encontrada, levando em consideração a análise de todas as esferas referentes ao objeto de estudo, ao usuário e suas dificuldades.

CAPÍTULO 4. DISCUSSÃO E CONSIDERAÇÕES FINAIS

A motivação principal do projeto veio a partir da minha vivência como bailarino e professor de ballet e das minhas dificuldades em encontrar informações sobre a dança clássica. O desenvolvimento do projeto e escolha das alternativas a serem desenvolvidas necessitou, inicialmente, de uma fase de pesquisa com o objetivo de determinar suas características e listar suas necessidades. Esse levantamento inicial evidenciou um viés para um possível projeto relacionado aos materiais e conteúdos relativos à dança. Mesmo imerso no mundo da dança por sete anos, se fez necessário um afastamento para que, como observador, pudesse coletar mais informações sobre esse universo, sendo elas: onde estavam essas informações e quais as dificuldades de acessos a elas.

Durante o desenvolvimento do projeto, pude conversar e conviver com usuários de escolas de dança que tenho acesso. Criou-se então a concepção do projeto, que vai além de criar um lugar e uma plataforma onde esse conteúdo esteja disponível, mas também é incentivar esses usuários pela busca facilitada e acesso à essa informação de forma interativa e intuitiva ao usuário.

A partir desse contexto, foi desenvolvida uma plataforma para que qualquer bailarino em formação possa consultar e obter mais informações sobre a história daquilo que está dançando. Em concepção, o projeto disponibiliza uma ferramenta para congrega em um só lugar esse conhecimento e com isso inspirar e motivar seus usuários.

Durante a fase de construção do portal, o projeto de layout teve de ser adaptado à tecnologia disponível na plataforma escolhida. Para construção de um modelo editável e testável, fez-se necessário a escolha dessa plataforma. Foram encontradas dificuldades durante o período de estudo das tecnologias disponíveis na plataforma, visto que não possuo conhecimento técnico em programação de software e web. Entretanto, por meio de testes, pude especificar os elementos, lá disponíveis, que mais condiziam com o projeto.

O processo de geração de alternativas passou por testes que aprimoraram o resultado final e foram de extrema importância, uma vez que era preciso analisar os seguintes fatores: a relação dos usuários e do conteúdo para com o canal escolhido, a representatividade para com a identidade visual e seus elementos gráficos, a compreensão dos termos escolhidos, dentre outros.

A fase de testes do site foi um dos motivos que me levou a perceber que o usuário adentraria a página do site a partir do momento que eu o enviasse por mensagem direta. Dessa interação minha com o usuário veio o questionamento sobre

essa primeira experiência do usuário comum com a página e se somente a plataforma seria suficiente para gerar um incentivo a pesquisa da história da dança. Fez-se necessário entender as relações do usuário com os canais e informações oferecidas para traçar um plano de implementação que solucionasse esse questionamento.

Partindo da premissa de que a maior motivação do projeto é incentivar esse usuário a compartilhar e buscar mais informação sobre a dança, acredito que a fase de acolhimento do usuário virá a medida em que seus desejos forem sendo satisfeitos pelo sistema. Com o plano de divulgação nas plataformas, espero encontrar esses usuários comuns e disponibilizar conteúdos direcionados para levá-los, primeiramente, a entender a importância dessa informação e em seguida colocá-lo a par de conteúdos de qualidade e referência.

Durante o curso, pude entender o usuário como parte de um sistema em que variáveis entram em contato gerando algum tipo de resultado nessa interação. Nesse projeto pude aplicar essas ferramentas para entender as necessidades e os caminhos desse usuário desde o começo do sistema, podendo analisar se a alternativa gerada seria suficiente para solucionar as dificuldades encontradas. O processo de design foi utilizado para encontrar um problema, suas variáveis e desenvolver e aprimorar soluções.

Concluo que esse processo de design é aprimorado quando analisado em diferentes esferas. Entender um contexto e quais as relações históricas levaram a ele, identificar necessidades, desejos e dificuldades desse usuário para que possa ser possível desenvolver soluções eficazes, são fundamentais para alcançar os objetivos traçados, realizando o desejo dos usuários e agregando valor e acolhimento ao produto final.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

STOREY, Alan. Arabesques. London: N Wolsey, 1948. 151 p.

VAGANOVA, Agripina. Fundamentos da Dança Clássica. 2012.

SALAZAR, Adolfo. Danza y el ballet: Introduccion al conocimiento de la danza de arte y del ballet. 1964

MICHAUT, Pierre. História do ballet. São Paulo: Difel-Difusao Europeia Do Livro, [19--]. 127 p.

Péon , Maria luisa Sistemas de identidade Visual, 2009 ,4a edição

LOOSELEAF, Victoria. *The Story of the Tutu*. Revista, *Dance Magazine*. Outubro, 2007.

Victoria and Albert Museum, *Spotlight: Four Centuries of Costume Design, a Tribute to the Royal Ballet* (London: Theatre Museum, 1981)

Judith Chazin-Bennahum, *The Lure of Perfection: Fashion and Ballet, 1780-1830* (New York: Routledge, 2005)

CLASSACT. History of the tutu. 14 de setembro de 2010. <http://www.classacttutu.com>

RADESKA, Tijana. The ballerina's signature outfit. Setembro, 2016. www.thevintagenews.com

Site : http://www.wikidanca.net/wiki/index.php/P%C3%A1gina_principal. Acessado em agosto. 2017

Blogue: <http://www.mundobailarinistico.com.br/>. Acessado em agosto. 2017

The University of Akron. Constructing a Classical Ballet Tutu
<https://www.youtube.com/watch?v=qUOS7DEbc8M&t=230s> . Acessado em Agosto/
2017

Kungliga Operan. Att göra en tutu - How to make a tutu. Publicado em 20 de nov
de 2014. https://www.youtube.com/watch?v=flot_yc8xQ

Murray, Christopher John (2013). *Encyclopedia of the Romantic Era, 1760–1850*.
Routledge. p. 1122

Site: www.mercadolivre.com. Acessado em agosto. 2017

Site:[https://pt.aliexpress.com/popular/sleeping-beauty-tutu-professional-](https://pt.aliexpress.com/popular/sleeping-beauty-tutu-professional-tutu.html)
[tutu.html](https://pt.aliexpress.com/popular/sleeping-beauty-tutu-professional-tutu.html). Acessado em agosto. 2017

Site: <http://lojaanabotafogo.com.br/tudo-que-voce-queria-saber-sobre-tutus/>.
Acessado em setembro. 2017

Site: <http://www.diegocostaduballet.com.br/index.php?p=men&id=47>. Acessado
em setembro. 2017

Site: <https://www.medici.tv/en/ballets/> Acessado em novembro. 2017

Bland, Alexander (1976). *A History of Ballet and Dance in the Western World*.

Site: https://projects.ncsu.edu/ncsu/design/cud/about_ud/udprinciplestext.htm .
Acessado em novembro. 2017

Site: www.wix.com Acessado em Maio . 2018

Site: <https://developer.android.com/design/get-started/principles>. Acessado em
2018

Site:[https://brasil.uxdesign.cc/10-heur%C3%ADsticas-de-nielsen-para-o-](https://brasil.uxdesign.cc/10-heur%C3%ADsticas-de-nielsen-para-o-design-de-interface-58d782821840)
[design-de-interface-58d782821840](https://brasil.uxdesign.cc/10-heur%C3%ADsticas-de-nielsen-para-o-design-de-interface-58d782821840) . Acessado em. 2018

Site: <https://www.mariinsky.ru/en/>. Acessado em 2018

Site: <https://www.medici.tv/en/> . Acessado em 2018

Site: <https://www.organicadigital.com/seeds/usando-o-conteudo-a-favor-do-design/>. Acessado em junho 2018

Site: <http://www.afixcode.com.br/blog/5wh-da-gestao-patrimonial/>. Acessado em junho. 2018

Site: <https://www.webcis.com.br/diferenca-entre-site-responsivo-e-site-mobile.html>. Acessado em junho. 2018